Tu Faci Jocurile! Singura competiție din România în care ești plătit BINE dacă faci jocuri BUNE!

DVD

JOC(uri) FULL! SRS STREET RACING SYNDICATE + AUTO ASSAULT TRIAL DE 14 ZILE

LEVEL

Games, Hardware & Lifestyle • August 2006 13,5 LEI

CHEMAREA STRĂBUNILOR

PREY

Lumea e plină de povești care din când în când se lasă dezvăluite

ARES A DAT...

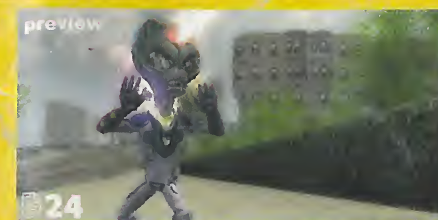
TITAN QUEST

A'nceput de ieri să cadă câte-o muză

EXCLUSIV

WORLD OF WARCRAFT Artist

Matej Jenko, sau ce poate face omul din joc



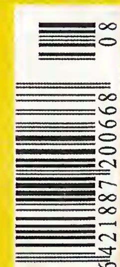
DESTROY ALL HUMANS 2



UFO: AFTERLIGHT



TRUSA DE SCULE PENTRU GAMING



DEMOS DARKSTAR ONE ■ ERACHE ■ MICRO MACHINES ■ PENUMBRA ■ PREY ■ SETTLERS 2 MODS ATC (GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER) FILME CALL OF DUTY 3 ■ MIGHT AND MAGIC: DARK MESSIAH ■ INFERNAL ■ MEDIEVAL TOTAL WAR 2 ■ MASS EFFECT ■ RAYMAN ■ TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: ~~LAS VEGAS~~ UTILITARE ATI CATALYST 6.6 CU CONTROL CENTER ■ NVIDIA FORCEWARE 91.31 ■ ESET NOD ANTIVIRUS SYSTEM ■ BITCOMET 0.70 ■ GETRIGHT 6.0A ■ POWERSTRIP 3.66.564B ■ WINACE 2.6.5 PATCH DAWN OF WAR 1.50 ■ NEVERWINTER NIGHTS 1.67 ■ SHIP SIMULATOR 2006 1.1.1 ■ TITANQUEST 1.08

LEVEL

Vogel Burda Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Brașov
Tel: 0268/415158, 0723-570511
0744-754983, Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

General Manager:
Dan Bădescu (dan_badescu@vogelburda.ro)

Director Editorial
Cătălina Lazăr (catalina_lazar@chip.ro)

Redactor-coordonator :
Ovidiu Nedelcu (Rzarectha)
(rzarectha@level.ro)
Redactor-șef adjunct:
Sebastian Bularca (locke@level.ro)

Redactori:
Vladimir Ciolan (cioLAN) (ciolan@level.ro)
Mircea Dumitriu (KiMO) (kimo@level.ro)
Bogdan Amiteteloae (BogdanS)
(bogdans@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)

Grafică și DTP:
Adrian Armășelu
(adrian_armaselu@level.ro)

Secretar de redacție
Oana Albu (oana_albu@vogelburda.ro)

Marketing:
Leonte Mărginean
(leonte_marginean@vogelburda.ro)
Diana Călin
(diana_calin@vogelburda.ro)

Publicitate:
Zsolt Bodola (zsolt_bodola@vogelburda.ro)
Cristian Pop (cristian_pop@vogelburda.ro)

ON-LINE:
Lucian Bitai (lucian_bitai@vogelburda.ro)

Contabilitate:
Maria Parge
Eva Szaszka
(contabilitate@vogelburda.ro)
Adrian Dumitru – Financial Controller
(adrian_dumitru@vogelburda.ro)

Distribuție:
Ioana Bădescu
(ioana_badescu@vogelburda.ro)
Ioan Claudiu Soiu
(iancu_soiu@vogelburda.ro)
Alex Draghini
(alex_draghini@vogelburda.ro)

Adresa pentru corespondență:
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Brașov
Pentru distribuție contactați-ne
la tel: 0268-415158

HOTLINE abonamente: 0268-418728,
0368-415003, luni-vineri, orele 13:00-16:30.

Montaj și tipar:
Veszpremi Nyomda ZRt., Veszprem, Ungaria.

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT). Această ediție a revistei LEVEL a fost publicată în 25.000 de exemplare.

SNA Publicație ce beneficiază de rezultate de audiență conform Studiului Național de Audiență. Conform cifrelor SNA (perioada de măsurare octombrie 2004 - octombrie 2005), LEVEL are 105.000 cititori/număr.

INSERENȚII DIN ACEST NUMĂR:



Suntem pregătiți pentru realitatea virtuală? Eu cred că suntem, dată fiind și natura noastră, a gamerilor, de a ne adapta foarte rapid la orice. Problema este însă că realitatea virtuală nu e pregătită pentru noi și vizita ei nu va avea loc prea curând. Din cauza costurilor ridicate, momentan nu suntem o piață interesantă pentru producătorii de hardware și software din acest domeniu dacă stăm să ne gândim doar că pentru un monitor cu imagine stereoscopică trebuie să scoatem multe mii de euro din buzunar. Acum, cu tehnologia Virtual Reality se joacă marile companii producătoare de avioane și mașini sau soldații unor țări care își permit să le ofere cel mai realist gameplay întâlnit vreodată într-un simulator sau FPS. Totuși, tot noi vom fi cei care vor scoate la momentul potrivit cel mai mult din tehnologia VR, pentru că imaginația noastră lucrează deja la scenariile și caracteristicile jocurilor care vor trece cu adevărat următoarea barieră. Noi îi vom bate pe cei mai de seamă soldați din lume care vor avea „nesăbuința" să se confrunte online cu clanurile trecute cu mouse-ul, tastatura sau gamepad-ul prin atâtea și atâtea războaie. Până la întâlnirea dintre gameri și VR, ne continuăm antrenamentul și după o vară care nu a fost atât de săracă în jocuri precum în trecut, suntem pregătiți pentru întâlnirea cu valul de toamnă.

Și ce toamnă o să fie!

■ Rzarectha



TOP 3 / REDACTOR



cioLAN
1. Titan Quest
2. Prey
3. City Life



BogdanS
1. Ultra Graphics XV
2. Logitech Harmony 555 Advanced Universal Remote
3. Logitech G3 Laser Mouse



Locke
1. Auto Assault
2. City Life
3. Titan Quest



Marius
1. Titan Quest
2. Prey
3. City Life



Rzarectha
1. Prey
2. City Life
3. Micro Machines



KiMO
1. Prey
2. Titan Quest
3. City Life

cuprins cd/dvd

Demo
Darkstar One (DVD)
Earache Extreme Metal Racing
Micro Machines V4 (DVD)
Penumbra
Prey (DVD)
The Settlers II: The Next Generation

MODs
Ghost Recon: Advanced Warfighter Tactical Center

Filme
Call of Duty 3 (Church Tower)
Call of Duty 3 (Close Quarters)
Dark Messiah of Might and Magic (Mage)
Fatal Inertia
Infernal (DVD)
Joint Task Force (phisycs)
Medieval 2: Total War
Mass Effect
Rayman Raving Rabbits
Rainbow Six: Vegas

Imagini
Call of Juarez
Joint Task Force
Medieval 2: Total War

Wallpaper
Age of Conan Hyborian Adventures
Brothers in Arms: Hell's Highway
Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest

Screensaver
Titan Quest

Drivere
ATI Catalyst 6.6 cu Control Center
NVIDIA ForceWare 91.31 (DVD)

Patch
Warhammer 40,000: Dawn of War 1.50
Neverwinter Nights 1.67 (DVD)
Rainbow Six: Lockdown 1.01 (DVD)
Ship Simulator 2006 1.1.1 (DVD)
STACKED with Daniel Negreanu 1.1
Titan Quest 1.08

Antivirus
NOD32 Antivirus System 2.51.28

Freeware
BitComet 0.70
ChrisTV Lite 4.95
nLite 1.01 final
WinStars 2.0.76 R2 (DVD)

Shareware
Ashampoo Burning Studio 6 6.20 (DVD)
GetRight 6.0a
PowerStrip 3.66.564 Beta
WinAce 2.6.5
WinXP Manager 4.98.1

EXTRA
Auto Assault (trial 14 zile) (DVD)
LEVEL CD/DVD Finder

NOTĂ

Interfața CD/DVD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluție de 800x600 și o adâncime a culorii de 16 biți. De aceea, nu este recomandată folosirea acesteia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfața poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât și sub Windows NT/2000/XP.

Din cauza multitudinii de configurații, redacția LEVEL nu își poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme la funcționarea interfeței și a aplicațiilor. Programele care au intrat în componența LEVEL CD/DVD au fost testate și selectate cu grijă în redacția LEVEL. Totuși, redacția nu își poate asuma nici o responsabilitate pentru funcționarea anormală a software-ului și nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse.

CD/DVD-ul LEVEL a fost verificat împotriva virușilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky Labs Anti-Virus 3.5 (furnizat de Kaspersky Lab - Rusia) și BitDefender Professional 6.3 (furnizat de Softwin).

Pentru orice întrebări legate de aplicațiile de pe CD/DVD, vă rugăm să contactați telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective.

Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în variantă completă.

ATENȚIE! Pentru rularea corectă a interfeței CD/DVD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluții minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biți și folosirea opțiunii Small Fonts!

CD/DVD-urile incluse pot fi utilizate în conformitate cu parametrii definiți în standardul Philips – Yellow Book. Editura nu-și asumă responsabilitatea asupra eventualelor pagube provocate de utilizarea CD/DVD-ului în alți parametri decât cei stabiliți în standardul menționat anterior.

Joc(uri) Full!!!

Street Racing Syndicate



E vară, e soare, fetele pozează pe trotuare, iar noi zburdăm cu pletele în vânt pe străzile orașului la volanul unor bolizi de vis. La prima vedere, Street Racing Syndicate poate părea o clonă de Need for Speed Underground. Dar dacă înseamnă mai mult? Veți afla răspunsul numai dacă-l jucați. Cu pedala la fund, bineînțeles.

Auto Assault



Va veni ziua când ăia mici și verzi vor cobori din ceruri și o să vă bage în necazuri. Veți putea lupta în diferite moduri, însă nimic nu e mai sfânt ca o mașină blindată, înarmată până în dinți și pregătită de drum lung. Încercați și voi viziunea apocaliptică a sfârșitului drumului așa cum îl știați!

AUGUST 2006

ELECTRONIC ARTS ȘI WARHAMMER ONLINE

După cum vă aduceți aminte, Electronic Arts are un trecut destul de negativ în ceea ce privește MMORPG-urile. Astfel, Earth and Beyond a fost retras de pe piață destul de repede după lansare, iar Ultima X: Odisey nici măcar nu a apucat să vadă o lansare. Sunt destul de curios să aflu de ce. Ceea ce se întâmplă însă arată că EA este interesat în continuare de acest domeniu, dat fiind că Mythic Entertainment a devenit sub-divizie Electronic Arts.

Mythic, același care a făcut și Dark Ages of Camelot, lucrează în prezent la Warhammer Online: Age of Reckoning, după achiziționarea licenței de la Climax. De menționat că Warhammer Online a mai fost odată oprit ca proiect din motive la fel de necunoscute, de către Climax. Ar fi păcat ca EA să ajungă la concluzia că nici acest joc nu îi va aduce ceea ce-și dorește și încă un proiect interesant să intre în uitare.

AGE OF CONAN CLOSED BETA

Funcom a anunțat că Age of Conan: Hyborian Adventures a intrat în prima fază a testelor. Deocamdată testele sunt interne, însă pe măsură ce jocul va începe să prindă formă, se va face loc și pentru testeri din exterior. Practic, începând de la toamnă, veți putea aplica pe site-ul oficial pentru pozițiile de testeri ce se vor deschide.





Funcom lucrează deja de doi ani la acest proiect, care este prevăzut pentru lansare în cursul anului viitor.

www.ageofconan.com



THE LORD OF THE RINGS: THE WHITE COUNCIL

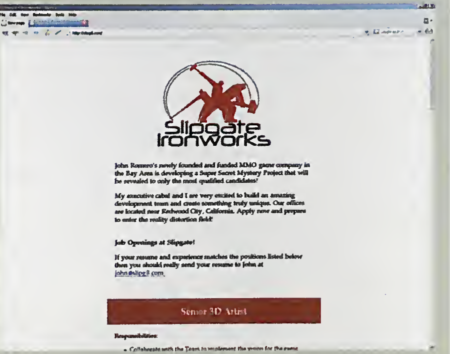
Deși dădeau toate semnele că s-au potolit, hobbiții iubitori de arginți de la Electronic Arts vor trage din nou șuștarul sub ugerul mereu plin al vacii The Lord of the Rings. The White Council este cel mai nou proiect al EA și va fi un action-RPG destinat consolelor Xbox360 și PS3 (versiunea pentru PC nu este confirmată... încă). Și fiindcă filmele și cărțuliile au fost stoarse de ultima picătură de vlagă, EA a fost nevoit să șteargă praful de pe birourile scenariștilor și să-i pună puțintel la treabă. Acum nu vă închipuiți că nenea Tolkien se va scula din morți și va reinventa roata de la șareta lui Bilbo, ci așteptați-vă la o serie de locații „extrase" cu măiestrie din film, câteva personaje „fictive" și toată distribuția filmului lui Jackson legate fedeleș cu o „sforică epică" subțirică, specifică unui action-RPG. Pe scurt, cu 80 de ani înaintea invaziei sauronești, un nene bun va porni pe urmele unui nene rău și, după multe cazne (dătătoare de experiență), va sălta în învățătură puțin mai sus de genunchiul broaștei și va fi invitat să se alăture grupării extremiste de menținere a păcii, White Council. Unde se va ocupa și mai serios cu stârpirea neghinei orcești din lanurile elfilor. The End. The End?



Este bine de știut că echipa însărcinată cu „mulsul" francizei LoTR are la activ, printre alte producții „tolkienești", action-urile The Two Towers și The Return of the King, RPG-ul turn-based LotR: The Third Age și mai puțin cunoscutul LotR: Tactics. Ceea ce este bine, având în vedere că The Third Age mi-a depășit așteptările. Nu erau ele prea mari, dar totuși le-a depășit. Și pentru că producătorii ne-au promis că The White Council va prelua elementele din jocurile mai sus amintite, mă declar oarecum curios. Până la proba contrarie, adică un screenshot cu un Aragorn matur și cât se poate de viril. Avea 10 ani pe atunci, băi!

COMPANIA LU' ROMERO

Probabil ați aflat că, după ce a zburat cu surle și trâmbițe de la Midway, Romero și-a mutat calabalâcul la o companie obscură din San Francisco pentru a lucra la un MMO la fel de obscur (cunoscut prietenilor drept „MMO-ul lu' Romero). Deoarece Romero a rămas fidel zicalei „capul ascuns Daikatana nu-l taie", numele companiei lui Romero a fost ținut secret (sau poate nici n-a existat). Însă, având nevoie disperată de angajați, Romero s-a decis să iasă la lumină. Deci ... noul loc de muncă al lui Romero este... ta da da dam... Slipgate Ironworks (http://www.slipg8.com/). Și dacă tot sunteți acolo și se mai fac angajări, trimiteți-i lui Romero un CV. Cine știe, poate veți lucra alături de omul cunoscut în istorie drept „Daikatana, who's your daddy?!". Da, sunt rău.





LEVEL TOP 10

1. The Elder Scrolls IV: Oblivion	**234**
2. Heroes of Might and Magic V	**73**
3. Half-Life 2: Episode One	**60**
4. World of Warcraft	57
5. Hitman: Blood Money	45
6. Dreamfall: The Longest Journey	30
7. 2006 FIFA World Cup	21
8. Rise of Nations: Rise of Legends	8
9. Dungeons & Dragons: Stormreach	4
10. Sensible Soccer 2006	1

IULIE 2006

Top preluat de pe www.level.ro

UBISOFT CUMPĂRĂ DRIVER

Pentru a stăvili puțin vânticelul călduț care a cam început să-i sufle prin portofel, compania Atari s-a decis să renunțe la drepturile sale asupra francizei Driver. Deși nu mă așteptam ca vreo companie să-și „bage mortul în casă" (va fi nevoie de o „penitență" serioasă pentru a spăla păcatele lui Driv3r), cumpărătorul a fost găsit rapid și este nimeni altul decât Ubisoft, care va plăti nici mai mult, nici mai puțin decât 24 de milioane de dolari pentru șoferul cel obosit de atâta frecuș. Cu această ocazie, peste 80 de angajați ai Reflections (studiourile producătoare) vor intra pe statul de plată al Ubisoftului.

În afara banilor oferiți de Ubisoft, Atari își va păstra timp de un an drepturile asupra lui Driv3r: Parallel Lines, iar drepturile de vânzare asupra celorlalte trei titluri din „colecția" Driver vor rămâne în curtea companiei timp de trei luni. Cele două companii vor „bate" palma până la încheierea anului fiscal (în jurul datei de 30 septembrie).







BĂIEȚII DE CARTIER AU OBOSIT

Cartierul este mort sau cel puțin asta e părerea lui Midway, care astfel și-a explicat decizia de a anula proiectul snoopdoggian Fear & Respect. Dintr-un interviu acordat de către Steve Allison (Chief Marketing Officer la Midway) site-ului Gamasutra (www.gamasutra.com), am înțeles că Fear & Respect a fost „ucis" din respect. Din respect pentru milioanele de gameri sătui de clone GTA și de cartiere înțesate cu blocuri gri și oameni negri înarmați până în dinții lor ireal de albi. Aceeași cantitate de respect a fost arătată și seifurilor companiei care probabil ar fi avut serios de suferit din cauza plictisului sus-menționaților gameri.

Reamintim că Fear & Respect ar fi fost răspunsul (unde prin „răspuns" eu înțeleg „clonă") lui Midway la „provocarea" lansată de compania Rockstar cu al ei Grand Theft Auto: San Andreas, iar Snoop Dogg și John Singleton ar fi trebuit să-și împrumute culoarea și vocile personajelor principale. Eh, n-a fost să fie și mă bucur că Midway a luat decizia corectă și că va investi probabil într-un shooter WW2 sau, de ce nu, într-un action cu teroriști arabi. Ăsta-i trendul, n-ai ce-i face.

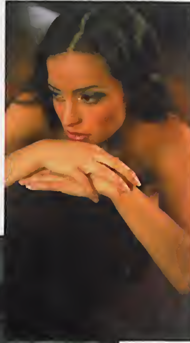
NEED FOR SPEED: CARBON, ANUNȚAT OFICIAL

Chiar nu mai era nevoie de o confirmare. Cu toții știam că Electronic Arts va profita din plin de atracția tineretului pentru arcade-uri cu mașinuțe tunate, femei frumoase și NOS din plin. Drept urmare, rândurile de mai jos nu cred că o să vă surprindă. Deci ... *fanfara cântă, un puști leșină, Elvis trăiește*... Need for Speed: Carbon a fost anunțat oficial pentru toate platformele care pot afișa o mașinuță în mișcare (PC, Xbox 360, PS3, Wii, PS2, Xbox, GameCube, Nintendo DS, GBS, PSP și mobile), iar data de lansare a fost fixată undeva prin... *fanfara crește ritmul, puștiul își revine, nu era Elvis, mama lui de bal mascat*... noiembrie 2006.

Deoarece știți la ce să vă așteptați de la al țîșpelea titlu Need for Speed, nu insist asupra detaliilor minore și trec direct la ce ne interesează de fapt. Continuând tradiția pornită de NFS: Underground și pentru a atrage publicul masculin amator de cărniță tânără mângâiată delicat de gazele de eșapament, Electronic Arts a apelat și de data aceasta la o tânără frumoasă ca o cadră. Astfel, „stindardul" lui NFS: Carbon va fi purtat de o domnișoară tare nurlie, pe numele ei Emmanuelle Vaugier. Tânăra actriță canadiană, născută în 1976, are la activ un număr nu tocmai mic de apariții episodice în o seamă de seriale la modă „de la ei" (Two and a Half Men, Monk), deși poate voi o țineți minte din Saw 2 (Addison) sau din House of the Dead 2 (mă îndoiesc că ați fost tentați să-l vedeți). Recent și-a făcut intrarea pe locul cinci în topul 50 Sexiest Women on the Planet „găzduit" de revista Femme Fatale și poate fi admirată în topul 100 al revistei Maxim. Ca orice actriță care se respectă, are și site (www.emmanuelle-vaugier.com). Cu poze. Decente, obsedaților. Bine lucrat, EA. Măcar fata să fie de top.









EVERQUEST CREŞTE VĂZÂND CU OCHII

Sony Online Entertainment plănuieşte să răsplătească loialitatea jucătorilor de EverQuest



lansând un nou expansion în luna septembrie. Încercând să insufle puţină viaţă în MMORPG-ul vlăguit de migraţia masivă către Tărâmul Făgăduinţei Blizzardiene (aka Azeroth, World of Warcraft), Sony a promis că Serpent's Spine, căci acesta este numele expansion-ului, va introduce



o nouă rasă. Era şi timpul, căci după şapte addon-uri (când a fost introdusă rasa Froglok) se cam simţea nevoia de ceva sânge proaspăt. Drakkan, noua lighioană, este un hibrid ciudat între om şi dragon cu un look „şopârlesc" îmbucurător de customizabil.

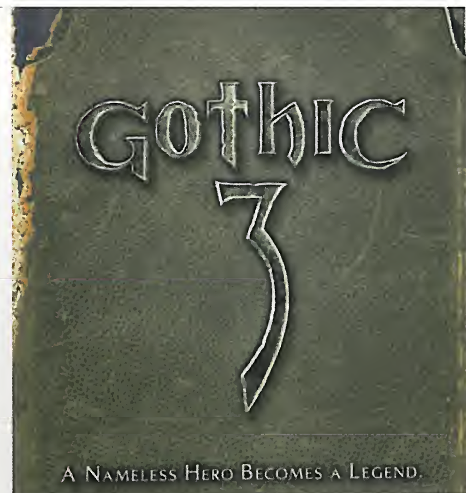
Dacă o rasă nouă nu este un motiv



îndeajuns de puternic să scoateţi din buzunar 29,99$, e bine să aflaţi că Serpent's Spine vine cu un oraş nou nouţ, Crescent Reach, plin ochi cu tot ce aveţi nevoie pentru a ajunge la nivelul 75. Adică o herghelie de quest-uri, raiduri, câţiva negustori, un vagonet de vrăji noi şi abilităţi speciale şi multe, multe alte bunătăţuri pentru personajele de toate mărimile şi formele.

Serpent's Spine va fi disponibil în luna septembrie şi se va prezenta sub forma unui download măricel, aşa că desfundaţi-vă ţeava şi înfundaţi-vă cardurile din timp.

GOTHIC III FĂRĂ STAR FORCE



Vă invit să urmăriţi un nou episod din telenovela „Încă un şut primit de Star Force în partea dorsală", încasat, de această dată, din partea oamenilor de la JoWood, distribuitorul anunţând că mult aşteptatul RPG Gothic III produs de Pyranha Bytes nu va mai folosi controversatul sistem de protecţie la copiere Star Force, ci unul mai blând cu jucătorii, care să nu le dea sistemele de operare de-a dura. Is this the end of our „hero"?

CÂŞTIGĂTORII TOMBOLEI „MERITĂ SĂ JOCI ORIGINALE" - IUNIE 2006 ORGANIZATĂ DE BEST DISTRIBUTION ŞI LEVEL

O nouă tragere la sorţi a desemnat câştigătorii tombolei lunare „Merită să joci ORIGINALE", organizată la sfârşitul lunii iunie 2006 de Best Distribution/ www.gameshop.ro şi LEVEL/www.level.ro. Vă reamintim că tot ceea ce trebuie să faceţi pentru a participa la acest concurs este să achiziţionaţi jocurile originale, consolele şi accesoriile pentru console distribuite în România prin Best Distribution şi să completaţi taloanele de concurs incluse în cutia produsului.

Jocul original **Hitman - Blood Money** a fost câştigat de Laura Trancota din Timişoara (care a achiziţionat expansion pack-ul The Sims 2 Open for Business).

Un **abonament pe 12 luni la revista LEVEL** a fost câştigat de Alexandru Ştefan Mazăre din Bacău (care a achiziţionat jocul The Sims 2).

Banii necesari achiziţionării jocului **Need for Speed Most Wanted** pentru PlayStation 2 (178,5 lei - 1.785.000 lei vechi) îi vor fi returnaţi Anei Maria Ciobanu din Bucureşti.

Un **tricou cu UFO Aftershock** a fost câştigat de Alin Rizea din Bascon, jud. Argeş (care a achiziţionat expansion pack-ul Diablo II Lord of Destruction).

Două **postere cu jocul World of Warcraft** au fost câştigate de Marius Bălaş din Târgu Secuiesc, jud. Covasna (care a achiziţionat jocul 2006 FIFA World Cup) şi de Alex Gavruţă din Arad (care a achiziţionat jocul Warcraft III).

Din nou, FELICITĂRI tuturor câştigătorilor, precum şi celor care au trimis taloane completate corect. Nu uitaţi că toate taloanele trimise pe parcursul anului intră la marea tragere la sorţi anuală, care va avea ca mare premiu O CONSOLĂ PLAYSTATION 2 CU 10 JOCURI ORIGINALE PS2.

Pentru detalii suplimentare în legătură cu organizarea concursului, vă stăm la dispoziţie la numărul de telefon 021-408.30.90.

Câştigătorii sunt rugaţi să trimită o copie după actul de identitate pe fax (0268-418728), e-mail (diana_calin@vogelburda.ro) sau prin poştă (Vogel Burda Communications, OP 2 CP 4, 500530 Braşov). Premiul va fi expediat prin poştă. Persoana de contact: Diana Călin (0268-415158).

QUAKE WARS: ENEMY TERRITORY, AMÂNAT PENTRU ANUL 2007



Proprietarul şi Lead Game Designerul studioului Splash Damage, pe numele lui Paul 'Locki' (neam cu Locke, bag coada-n foc) Wedgwood, anunţă prin intermediul jurnalului său de producţie:

„Fu tare greu şi obositor anu' ăsta, echipa noastră depunând un efort extraordinar



pentru a termina jocul în decursul acestui an. Uneori însă, efortul nu este de ajuns; uneori pur şi simplu ai nevoie de mai mult timp. De aceea, pentru a-i asigura calitatea dorită de noi, am decis să împingem data lansării, astfel încât să-l testăm în profunzime, să descoasem reacţiile şi să balansăm gameplay-ul."

No, acu' l-om aştepta...

MAFIA E-N TOT ŞI-N TOATE! MAFIAAAA PE PC-ŢI DĂ, PE PS2 ÎŢI IA!!

Dacă nu e gangster negru, atunci sigur trebuie să fie mafiot alb. Sărind peste titlul isteric, vă anunţăm iminenta apariţie a lui Made Man, un alt joc cu... surpriză... mafioţi. De fapt, jocul, bibilit de Silverback Studios (o echipă de englezi) exista de mult şi nu mai avea nevoie decât de nişte retuşuri şi un distribuitor. Distribuitorul a fost găsit în „persoana" lui Mastertronic. Producătorii ne promit că strânsa colaborare dintre ei, David Fisher şi Bill Bonnano le-a oferit destule informaţii cât să poată da jocului un puternic iz de autenticitate. Mai mult, când ţi se serveşte o replică de genul „Made Man va însemna pentru industria jocurilor video ceea ce The Godfather a însemnat pentru cinematografie", e cam greu să nu fii curios, chiar dacă este vorba de un subiect atât de forjat încât e în pericol să-şi piardă luciul de tot. În fine, nu vom avea mult de aşteptat, pentru că în septembrie Made Man se pare că ne va face o ofertă pe care n-o vom putea refuza. Şi dac-o refuz, ce? Îmi formatează hardul şi aruncă cu CD-uri după mine???? Îmi bate familia cu un cablu IDE? Ha!


Shot description
Wall Street, NY 1939

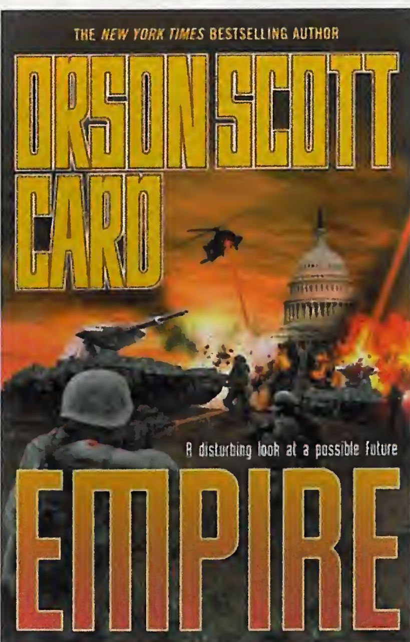

Using cover during a gun battle
Gas Station barn, NY 1971

SE VOR LANSA — AUGUST 2006

1. Darkstar One — Ascaron
2. El Matador — Ascaron
3. Call Of Juarez — Ubisoft
4. Faces of War — Ubisoft
5. UFO: Extraterrestrials — Chaos Concept
6. Madden NFL 07 — EA
7. Joint Task Force — Sierra Entertainment
8. Savage 2: A Tortured Soul — S2 Games
9. Battlefront — Matrix Games
10. ParaWorld — Deep Silver

EMPIRE DEZVĂLUIT

Nu vă gândiţi la un pr0n cu imperii goale, ci la proiectul de debut al companiei Chair Entertainment (printre angajaţii căreia se numără şi o mână de oameni care au lucrat la Advent Rising), un First Person Shooter sub capota căruia va toarce cuminţel motoraşul Unreal 3. Chiar dacă Empire va avea legături strânse cu un viitor roman al lui Orson Scott Card, producătorii ne-au promis că nu se vor mulţumi să copieze, ci vor profita doar de setting-ul oferit pe tavă de către nenea Card şi vor contribui din plin cu propriile lor concepte şi idei. Din câte am auzit, Empire va fi situat cândva în viitor pe teritoriul Statelor Unite, în timpul celui de-al doilea război civil.



Deşi romanul lui Card va fi publicat în luna noiembrie (goodie, goodie!!!), jocul celor de la Chair Entertainment probabil va mai avea de aşteptat dat fiind faptul că proiectul suferă momentan de o lipsă acută de distribuitor.

ARKANE SE MUTĂ ÎN TEXAS

Indivizii de la Arkane Studios, creatorii lui Arx Fatalis şi oamenii pe care-i veţi înjura dacă Dark Messiah of Might and Magic nu va fi pe placul vostru, îşi deschid un nou birou în Austin, Texas. Şi dacă tot vorbim despre ei, se pare că planurile lor de viitor gravitează în jurul jocurilor online. Chiar dacă n-a declarat nimic concret, într-un interviu acordat site-ului GameSpot, Raphael Colantonio (CEO Arcane Studios) şi-a manifestat interesul pentru piaţa jocurilor online.



JOCURILE ŞI „GEOPOLITICA"

După ce jocul Romanians in Space a provocat nemulţumiri în rândul gamerilor maghiari, un alt eveniment a reuşit să ne atragă atenţia. Mai exact, refuzul lui Badr Hakeem, un gamer de 21 de ani din Arabia Saudită, de a concura împotriva unui jucător din Israel. Badr Hakeem, deţinătorul titlului la Pro Evolution Soccer 4, nu a dorit să-şi apere titlul în cadrul competiţiei Electronic Sports World Cup de anul acesta, invocând conflictul din Palestina. Acesta a declarat: „Nu pot concura împotriva unui individ dintr-o ţară care ocupă pământul sfânt al Palestinei. Ştiu că-mi voi pierde titlul, dar lupt pentru o cauză dreaptă. Titlul nu este important pentru mine şi cred că am luat decizia corectă".

Ignorând motivul care a stat în spatele acestei decizii, nu mai bine opta pentru satisfacţia victoriei? Sau măcar pentru o partidă de Bomberman...

DACĂ 6 MILIOANE VI SE PĂREA PUŢIN...

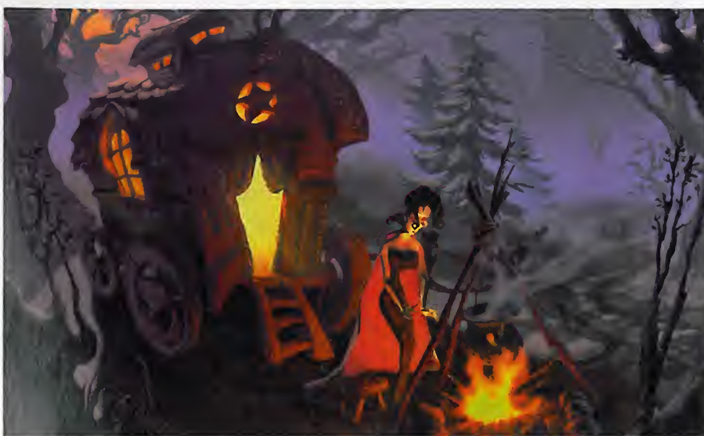
Blizzard cred că s-a hotărât să ajungă Microsoft din urmă, deoarece tocmai a apărut prima informaţie referitoare la un eventual mariaj al lui World of Warcraft cu consolele. Iată ce spune acest anunţ de pe site-ul lor: „Blizzard Entertainment has an opening for an experienced Senior Producer to join our console division. The ideal candidate will have a proven track record of producing and shipping high quality AAA games. Experience working with Xbox 360, PS3 or Wii is a big plus." Adică, mai pe înţelesul nostru, Blizzard angajează un Senior Producer (vă las vouă plăcerea traducerii) cu oareşce experienţă în producerea şi „livrarea" (la timp, probabil) jocurilor de consolă. Deoarece Blizz nu are în curs niciun fel de joc pentru console, Starcraft: Ghost fiind un proiect îngropat oficial, colegul Locke a ajuns la concluzia care deschide ştirea, a fost uimit pentru o clipă, iar mai apoi şi-a aprins o ţigară şi a făcut level up. În WoW, desigur.

Aşadar, dacă 6 milioane vi se părea puţin, ei bine ceea ce va urma nu cred că va mai avea termen de comparaţie. Iar Azeroth-ul va deveni membru al Naţiunilor Unite. Aşa o fi...

A VAMPYRE STORY S-A SCULAT DIN MORŢI

După ce timp de un an a fost tras pe dreapta, A Vampyre Story a sărit la gâtul unui distribuitor şi, după o cură sănătoasă de capital extrasă direct din aorta feciorelnică a capitalistului, a înviat din morţi. Astfel, Autumn Moon Entertainment (formată în mare parte din foşti angajaţi Lucas Arts) se pare că şi-a găsit un distribuitor serios. „Ne bucurăm să vă anunţăm că Autumn Moon a găsit un distribuitor pentru A Vampyre Story. Ne pare rău că nu vă putem oferi mai multe informaţii, dar deşi am dorit să ne anunţăm fanii cât mai curând, avem de gând să acordăm evenimentului toată atenţia meritată. Plănuim un press release cuprinzător şi un web event unde vom dezvălui mai multe detalii. Aşa că fiţi cu ochii în patru după „marele" anunţ. Vă mulţumim pentru răbdarea de care aţi dat dovadă".

Deşi nu mai pot de bucurie, sunt tare curios ce distribuitor a renunţat la o clonă de GTA în favoarea unui adventure clasic cu multe propoziţii. Inconştientul!





FINAL FANTASY XII

Disponibil momentan doar în Japonia, Final Fantasy XII va fi pus în mâinile gamerilor vorbitori de limbă engleză de abia în 31 octombrie. Jocul va fi disponibil în două versiuni: cea de zi cu zi şi cea de duminică (Collector's Edition). Cea din urmă va beneficia de un ambalaj special şi va bucura ochiul gamerilor americani cu un DVD încărcat cu o mână de promo-uri, câteva interviuri şi o serie de artwork-uri. FF XII Collector's Edition va fi disponibil doar pe EBGames şi GameStop, deci nu vă faceţi iluzii că l-aţi putea găsi (legal) în altă parte. Din nefericire, Lumea Veche e înconjurată de ceaţă şi o dată de lansare pentru Europa n-a putut fi smulsă de pe buzele lui Square Enix, însă toate indiciile sugerează că 2007 nu ne va prinde aşteptând FF XII.







cioLAN

MYTHIC DĂ CU SAPA PE TARLAUA LUI ULTIMA ONLINE

După cum aţi aflat ceva mai devreme, Mythic, băieţaşii de luminiş care trebăluiesc de zor la MMORPG-ul Warhammer Online: Age of Reckoning, au intrat la stăpân. Deunăzi, stăpânul nemilos n-a ţinut seama că Mythic asudă şi pe moşia lui Warhammer şi le-a făcut lipeala truditorilor warhammerieni cu echipa de la Origin. Nou formata unitate de lucru a fost însărcinată cu reîmprospătarea longevivului MMORPG Ultima Online.

În altă ordine de idei, cine aleargă în două MMORPG-uri ajunge chinez, gold farmer sau sinucigaş (sau individul 3-in-1 despre care auziţi la ştiri). Cine aleargă după două MMORPG-uri e cocoşat de muncă. Şi îl cheamă Mythic. Şi ar trebui să ia vitamine.

Doodle
by Matej Jenko

Matej Jenko

... sau ce poate face omul din joc

Te joci? Logic... Câte ore pe zi? Multe, nu? Şi familia ce spune? Te bate la cap cu fiecare ocazie, fiindcă exagerezi, nu e aşa? Ai cearcăne când te trezeşti dimineaţa, fiindcă ai jucat prea mult azi noapte, nu? La şcoală, muncă sau altundeva, te surprinzi gândindu-te la raidul de aseară? Ţi se întâmplă câteodată să urăşti ceea ce faci, dacă ceea ce faci nu înseamnă joc la calculator?

Calculează puţin câte ore pierzi pe zi cu jocurile. Înmulţeşte cu 30 de zile. Şi pune-ţi întrebarea: în tot acest timp, am făcut ceva productiv? Nu ai făcut, pentru că distracţia în sine nu e productivă, nu-i aşa? Dar asta nu o face mai puţin necesară... De fapt, cu jocurile deseori începe pasiunea pentru calculatoare. Sau chiar şi pasiunea pentru web design, dacă de exemplu vrei să faci un fansite. Cu jocurile încep şi visurile de a fi la rândul tău creator de acest gen de distracţie. Şi merită, deoarece industria jocurilor este astăzi una dintre cele mai profitabile. În plus, aici este domeniul unde imaginaţia ta contează, pentru că jocurile sunt fantezie, creativitate, inteligenţă şi competiţie.

Matej Jenko nu desenează datorită jocurilor. Dar iată că un joc îi aduce celebritatea, şi anume World of Warcraft, pentru portretele pe care le-a făcut din pasiune pentru prietenii săi din joc. Vă impun cu nesimţire părerea mea proprie şi personală, care din fericire corespunde cu a multor altora: Matej Jenko este cel mai tare artist pe teme Blizzard-iene. Imaginile vorbesc de la sine şi sper că îmi veţi înţelege tendinţa aproape exagerată de a transforma aceste câteva pagini din LEVEL în pagini de revistă de artă. Ca bonus, iată un interviu exclusiv cu Matej Jenko, pentru curioşii care vor să îl cunoască pe omul care a desenat atât de frumos personajele World of Warcraft.

Câteva menţiuni absolut necesare sunt următoarele: Matej Jenko este cunoscut în World of Warcraft sub numele de Dalayur. El face parte din una dintre cele mai puternice ghilde europene, şi anume Forte. Pentru curioşi, http://forte.dark-portal.info/ prezintă motivele pentru care această ghildă şi-a câştigat faima: Gothik the Harvester şi Thaddius sunt doar doi dintre „boşii" ce sălăşluiesc în Naxxramas, învinşi pentru prima dată pe serverele europene de către ghilda Forte. De parcă nu ar fi de ajuns, ghilda Forte este bine cunoscută şi pentru topicul Guild Artist de pe forumul lor. Aţi ghicit, artistul ghildei este Dalayur şi aici puteţi vedea colecţia completă de portrete WoW: http://forte.thomsound.se/viewtopic.php?t=53&postdays=0&postorder=asc&start=0.

Laura Bularca (LB): Salut! Toată lumea este foarte impresionată de desenele tale, dar nimeni nu ştie despre tine altceva decât numele tău. Spune-ne câteva cuvinte despre tine.

Matej Jenko (MJ): Am 27 de ani şi îmi câştig banii în industria publicitară. Înainte de actualul meu loc de muncă, am muncit pentru un mic producător de jocuri, vreme de aproape şapte ani. Locuiesc în Ljubljana, Slovenia. În ceea ce priveşte educaţia mea într-ale frumosului, adică în artă, lipseşte cu desăvârşire. De fiecare dată când am dat la liceul sau la facultatea de artă, am fost respins. Aşa că nu am avut altceva de făcut decât să îmi caut de lucru, ceea ce nu mi-a luat multă vreme. Astfel am ajuns să lucrez iniţial ca texture artist, iar mai târziu am devenit concept artist şi m-am apucat şi de 3D modelling.

LB: Cum se numea compania pentru care ai lucrat şi ce jocuri producea? Ce anume te-a determinat să nu mai lucrezi în industria jocurilor?

MJ: Compania se numea Arxel Tribe şi avea aproximativ 80 de angajaţi. Arxel Tribe făcea jocuri de aventură, însă nu din genul clasicelor Monkey Island, ci jocuri de nişă, ce ar putea fi asemănate cu nişte romane grafice, doldora de text şi în care te mişcai prin point and click. În aceste jocuri nu prea exista noţiunea de gameplay. Nu am reuşit niciodată să joc aceste „adventure games" şi la un moment dat asta a început să mă deranjeze. Dacă adaug presiunea omniprezentă în industria jocurilor, termenele limită imposibile, oamenii de afaceri agasanţi, iată deci un pachet complet de motive care m-au determinat să renunţ. Aşa că la un moment dat m-am decis că a venit vremea unei schimbări, una care să îmi permită o viaţă mai relaxată. Astfel am devenit freelancer în industria publicitară, în care lucrez deja de doi ani, în principal ca storyboard artist. Clienţii mei sunt în general agenţiile publicitare, lucrez aproximativ trei zile pe săptămână, îmi rezerv vara concediului şi trăiesc după ritmul meu.

LB: Cum de nu te-au admis la academia de artă?

MJ: Admiterea la academia de artă era compusă din mai multe examene, iar eu pur şi simplu am avut alte planuri cu temele propuse. De exemplu, m-au pus să confecţionez un leu din carton şi lipici. Lipiciul însă era atât de prost, încât m-am decis să creez numai nişte urme de leu, spunându-le profesorilor că animalul fusese acolo o vreme, însă s-a plictisit şi a plecat. Profesorii nu au fost foarte fericiţi cu astfel de gândire, fapt care sincer m-a surprins.

LB: Pe site-ul tău http://www.matej-jenko.com/ ai pus la dispoziţie foarte multe dintre lucrările tale.

MJ: Din nefericire, site-ul meu este probabil unul dintre cele mai puţin actualizate site-uri de pe net. Sincer să fiu, îmi este greu să public lucrările mele publicitare acolo, pentru că unele dintre ele sunt atât de absurde încât mi-e şi ruşine să recunosc că eu sunt cel care le-a făcut. Ştii, din genul oamenii minunaţi în medii minunate şi care se bucură în mod extatic de cel mai sofisticat tip de telefon mobil...

LB: Intenţionezi să lucrezi în continuare ca storyboard artist?

MJ: Probabil că vă este familiară povestea celor care se decid să lucreze într-un bar pentru scurt timp, gândindu-se că este doar o perioadă tranzitorie, până când îşi găsesc un loc de muncă mai bun. Cam aşa este şi cu mine; nu intenţionez să creez reclame până la adânci bătrâneţi, dar iată că există şi barmani bătrâni... Plata e frumoasă în industria publicitară, însă din când în când trebuie să nu uiţi să te plezneşti peste frunte şi să îţi reaminteşti că lucrezi ca „prostituată", numai pentru viitorul cec şi muncind la proiecte proaste pe care le vei regăsi cu ochi amari în momentele publicitare de la TV.

LB: De când desenezi şi de câtă vreme te joci? Sunt aceste două pasiuni ale tale legate?

MJ: Probabil că sunt legate, însă desenez cu mult înainte de a juca primul joc. Spectrum şi Commodore 64 mi-au atras atenţia, iar grafica aceea pixelată m-a provocat să desenez imaginile aşa cum le „simţeam" eu în mintea mea. Am schiţat nenumărate personaje din jocuri precum Rick Dangerous şi Turrican. Ştiu că par tocilar, însă aceea a fost o importantă parte din viaţa mea. A venit apoi timpul jocurilor cu „grafică revoluţionară" – o noţiune cam ciudată când vorbim de Commodore 64 –

Noche
by Matej Jenko

Shire
by Matej Jenko

și m-am apucat să caut ca nebunul orice producea Bitmap Brothers și System 3. O altă pasiune de-a mea, mai „bătrână", au constituit-o automatele de jocuri. Eu m-am născut într-un orășel unde nu existau acest gen de distracții și îmi amintesc că prindeam orice ocazie să merg în orașele mai mari numai ca să îi văd pe alții jucându-se prin baruri, numai ca să aflu cum arată nivelul următor. După o vreme m-am apucat să joc și eu și în scurt timp reușisem să bat orice record.

LB: Ce părere ai despre jocurile din ziua de azi?

MJ: Acum din păcate nu mai am așa mult timp să mă joc, am depășit de mult perioada în care cele șase ore zilnice de joc erau absolut necesare pentru mine. Când îmi găsesc timp liber însă, nu ezit să joc puțin Civilization 4, Half Life 2 și emulări PC ale jocurilor automate, de dragul copilăriei mele. Cred că este evident că jocul care îmi ocupă cel mai mult timp este World of Warcraft. Acolo fac parte din ghilda Forte, una dintre cele mai capabile din Europa. Eu sunt „oaia neagră" a ghildei, nu îmi impune nimeni niciun program de joc și deseori particip la raiduri numai pe Ventrilo, ascultând cum progresează Forte în Naxx și în același timp desenând. De jucat, joc mai puțin de o oră pe zi și mă loghez mai mult pentru a întreține partea socială, pentru a mai culege o floare sau pentru a mai mina puțin.

LB: De curiozitate, tu ceri 80 gold pentru un desen al unui personaj Forte și 200 gold pentru cei care nu fac parte din ghildă. Ce faci cu atâția bani?

MJ: Sincer, nu am luat niciodată mai mult de 40 gold pentru un desen. Motivul pentru care am cerut gold a fost mai mult ca să dau prestanță serviciului, dar și fiindcă mi-era teamă că jucând atât de puțin, nu voi avea niciodată bani să îmi cumpăr mount.

LB: Cum de ai ajuns „artistul ghildei"?

MJ: Povestea a început în EVE Online, unde am desenat câteva personaje în schimbul unei anumite sume de ISK. În final, am refuzat plata. În ceea ce privește World of Warcraft, eu mi-am dus warlock-ul pe nume Dalayur la level 60 fără a fi în vreo ghildă. Din perindările mele zilnice prin Ogrimmar, am tot observat cât de respectați erau membrii Forte, așa că m-am decis să intru și eu în această ghildă. Strategia mea a fost de a contacta unul din ofițerii Forte și de a cere să ocup postul de artist al ghildei. După câteva momente distractive, băieții mi-au dat un test și astfel a ieșit la lumină primul meu desen de acest gen, portretul gnome-ului nebun Doodle. Din momentul în care Doodle a fost gata, toată lumea a vrut să îi fac portretul personajului WoW...

LB: Cât timp îți ia să faci un desen, ce te inspiră și care este desenul pe care tu îl consideri cel mai bun?

MJ: Inițial mi-a luat puțin timp, de exemplu l-am desenat pe Doodle într-o oră. Cu timpul însă am dat mai multă atenție detaliului și astfel am ajuns să investesc chiar și 30 de ore pentru un singur desen. Ce mă inspiră? Sincer, ghilda Forte, care e o adunătură de oameni simpatici și care sunt atât de dedicați jocului, încât cred cu tărie că merită răsplătiți măcar cu un desen. Toți sunt atât de drăguți, de prietenoși și de carismatici încât îmi este extrem de ușor să îi desenez. În ceea ce privește desenul meu preferat, este ca și cum aș avea 100 de copii și tu m-ai întreba pe care îl iubesc mai mult. Nu aș putea să îți răspund, nici dacă unul din copii ar fi extrem de


Snoe and Rhiannon
by Matej Jenko



Nume: Matej Jenko
Vârsta și naționalitatea: 27 ani, slovac
Profesia: Storyboard artist și nu numai, în domeniul publicității
Ce i-a adus faima: portrete ale personajelor World of Warcraft, realizate într-o manieră extrem de originală
Ce joacă: World of Warcraft, EVE Online, Civilization 4
Ce muzică ascultă: „Bună" și „rea". Din cea bună fac parte: Bluez Traveler, Bond, ocazional hard rock „to balance the gayness".

Fey and Frosteyez
by Matej Jenko

neascultător, ar lua note proaste la şcoală şi nu ar fi nicidecum prieten cu apa şi săpunul. Aşa e şi cu desenele, preferatul este probabil cel mai deficitar din punct de vedere artistic, pentru că mă uit la el şi văd ce trebuie să îmbunătăţesc.

LB: Ce părere ai de amploarea pe care a luat-o această pasiune de-a ta şi de faima pe care au căpătat-o desenele tale?

MJ: Momentan, mă aşteaptă aproximativ 500 de e-mail-uri cu comenzi de desene WoW. Fiind vară acum, eu sunt liber să îmi pun în practică ideile. Într-o zi am printat unul din desene pe pânză – acelaşi tip folosit şi în pictura pe ulei. Am făcut o ediţie limitată în versiuni foarte mari, de 1,2 m, ale anumitor desene Forte şi le-am pus spre vânzare. Primul s-a vândut în trei minute, aşa că... Mă gândesc să cumpăr mai multă pânză, mai multă vopsea acrilică şi să îmi bat la cap firma care îmi tipăreşte desenele :). Pentru desenele deja existente mi-au fost oferite deja sume începând de la 400 de euro.

LB: Ce programe şi accesorii foloseşti pentru a desena?

MJ: Folosesc o versiune mai veche de Photoshop, şi anume 5.5, care nu mă bate la cap cu întrebări capcană când vreau să şterg vreun layer, să schimb dimensiunea pensulei şi chestii de genul ăsta. Ca accesoriu folosesc o tabletă grafică Wacom, care de altfel a avut şi rolul de suport de tăiat brânza şi care a trecut cu onoare prin băi de cafea şi alte băuturi. Îmi consider Wacom-ul cea mai bună investiţie pe care am făcut-o vreodată.

LB: Acum că l-am cunoscut pe artistul din tine, mai spune-ne câte ceva despre hobby-urile tale extra artistice şi gameristice.

MJ: Generalităţi, hmm... Păi, eu am două „moduri" de viaţă: modul de lucru şi cel de vară. În modul de lucru, îmi dau peste cap bioritmul lucrând de la 3 PM şi până la 8 dimineaţa ca să fac faţă termenelor limită. În modul de vară, mă trezesc la 8 dimineaţa, mă bucur de soare, desenez fantasy, mă duc la un bar liniştit şi dau viaţă unor idei trăsnite, cu care mai apoi îi fac capul calendar prietenei mele. Una din plăcerile mele este să creez/ scriu designuri de jocuri atât de trăsnite încât niciun producător cu capul pe umeri nu le-ar publica vreodată. Îmi place de asemenea să socializez în comunităţi online şi să fac plimbări lungi, pentru a-mi limpezi capul de ideile negre pe care le provoacă uneori munca...

Discuţia a continuat. Omul acesta are prea multe lucruri interesante de spus... iar conversaţia cu el a durat de la 3 după-masa şi până când soarele apusese de mult. Mie mi-a părut că a durat jumătate de oră. Desigur că am făcut cunoştinţă şi cu ghilda Forte, iar cuvintele lui Matej descriu cu exactitate această comunitate, desigur că am primit versiunile enorme ale desenelor - şi de ieri seară mă tot chiorăsc la ele şi nu îmi vine să cred că o mână de om poate crea aşa ceva. Desigur că mai sunt multe de spus, însă o să închei cu asta: cine este următorul om despre care se va vorbi la rubrica Special din LEVEL? Eu tare mult aş vrea să fie un român...

Referinţe:

www.matej-jenko.com

http://forte.dark-portal.info/

■ **Laura Bularca**

FORTE



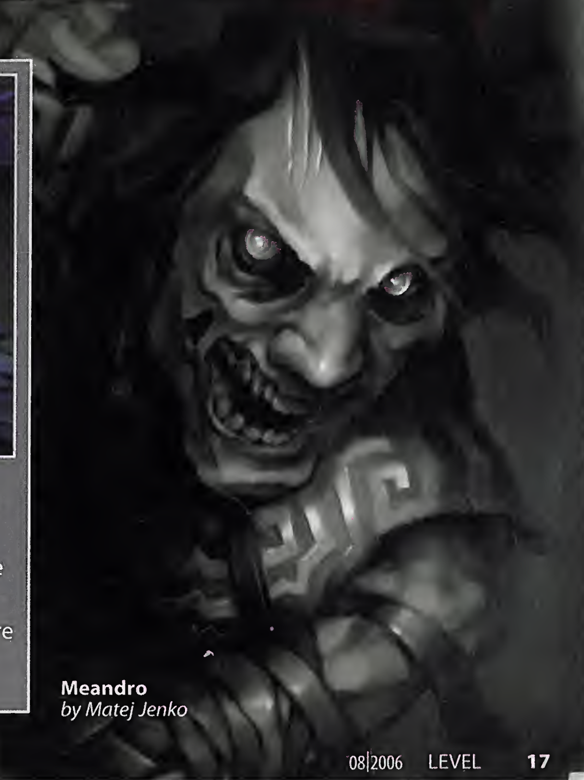
Forte joacă pe serverul european PvP Kazzak. Ghilda nu este impresionantă din punctul de vedere al dimensiunilor: numără aproximativ 230 de personaje şi 90 de conturi. Totuşi Forte sunt primii europeni care „i-au dat-o" lui Gothik the Harvester şi Thaddius din instanţa de 40 de oameni Naxxramas. Conform spuselor lui Dalayur, comunitatea geamănă de pe serverele americane este una din ghildele preferate de Blizzard pentru a testa conţinut WoW nou. Ce crede ghilda despre artistul propriu? Este mai mândră decât pot exprima cuvintele!



Tjommi
by Matej Jenko



Eve slave
by Matej Jenko



Meandro
by Matej Jenko

Am întrebat şi ne-a răspuns



Simbin este un studio recent înfiinţat, numele fiind asociat de către împătimiţii simulatoarelor auto cu doi dintre reprezentanţii de seamă ai genului: GTR şi GT Legends, jocuri care la vremea lor au stabilit noi standarde în materie, reuşind să se situeze cu uşurinţă pe primele locuri în topurile rezervate genului. Despre GT Legends, cea mai recentă creaţie a studioului suedez, nu vă pot spune decât că a fost şi continuă să fie cel mai bun - un joc aproape perfect din toate punctele de vedere, ce îmbină realismul curselor pe patru roţi cu plăcerea de a conduce adevărate legende ale campionatelor de automobilism. Lunile au trecut, vara a venit, iar Simbin se pregăteşte să rupă din nou gura târgului cu GTR 2, un motiv suficient de întemeiat, aş zice eu, pentru a-l lua la întrebări pe Stephen Viljoen, Producer and Lead Designer pentru GTR 2.





LEVEL: Muţi jucători s-au plâns că GTR este un joc dificil de jucat, acesta fiind, pare-se, unul dintre motivele care au dus la introducerea în GTR 2 a Şcolii de Pilotaj. Cât de mult îi va ajuta ea pe nemulţumiţi? Se vor acomoda ei mai uşor cu gameplay-ul?

Stephen Viljoen: Şcoala de Pilotaj este un instrument foarte bun care îi va ajuta să se perfecţioneze. Le vom oferi jucătorilor o serie de lecţii importante, sub îndrumarea unui instructor de curse profesionist. Am „umblat" la nivelurile de dificultate, astfel încât orice începător cu o tastatură la dispoziţie să poată controla o maşină pe circuit.
Este important ca intrarea în joc să se realizeze cu cât mai multă uşurinţă, acesta fiind singurul mod în care comunitatea strânsă în jurul genului poate creşte. GTR 2 le va fi mult mai accesibil jucătorilor, fie ei împătimiţi ai curselor sau începători „echipaţi" doar cu tastaturi.

L: În privinţa gameplay-ului, care vor fi diferenţele majore dintre GTR şi GTR 2?

SV: GTR 2 vine cu o varietate mai mare a modurilor de joc, mai multe trasee, maşini, efecte vizuale, un AI îmbunătăţit, efecte climaterice realiste şi o mulţime de alte noutăţi. Aşadar, vă puteţi aştepta la multe îmbunătăţiri. De exemplu, avem modul time trial, ce permite înregistrarea celui mai bun tur de pistă, pe care jucătorul îl va putea trimite apoi prietenilor. Aceştia vor avea astfel ocazia să scoată un timp mai bun, concurând împotriva unei maşini semi-transparente ce aparţine jucătorului care a lansat provocarea.

L: Cât de credibil va fi mediul înconjurător din punct de vedere vizual şi cât de mult se va apropia el de realitatea din teren?

SV: Foarte mult. Avem de-a face cu o grafică fotorealistă uimitor de detaliată, un sistem de iluminare dinamic ce face posibil un ciclu noapte-zi de 24 de ore şi chiar un sistem dinamic spectacular de stare a vremii. Nivelul de iluminare se va schimba dinamic în clipa în care norii de ploaie încep să se adune, după care începe să plouă, iar traseul se udă, aspect ce modifică comportamentul maşinii, jucătorul fiind nevoit să schimbe strategia şi aşa mai departe... Exact ca în realitate. De asemenea, am făcut un important pas înainte în privinţa mediului înconjurător şi a atmosferei din jurul circuitului. Veţi descoperi echipe de asistenţă animate, comisari de traseu şi oameni pe pistă, veţi vedea copacii şi iarba prezentate într-un mod mult mai realist. Unde a fost posibil, chiar şi copacii sunt amplasaţi în funcţie de imaginile primite din satelit.

L: Ca simulator, GTR a stabilit noi standarde, care l-au plasat în prima linie a simulatoarelor auto. Va reuşi GTR 2 să împingă limitele şi mai departe? Iar dacă da, până unde?

SV: Cu siguranţă, GTR 2 arată mult mai bine, iar îmbunătăţirile aduse AI-ului şi modelului fizic vor împinge din nou limitele. Feeling-ul competiţiei va fi unul cu totul nou, iar distracţia este garantată!

L: Să vorbim puţin despre inteligenţa artificială a jocului şi îmbunătăţirile aduse în acest domeniu. Cât de mult şi cum va influenţa AI-ul performanţele jucătorului într-o cursă?

SV: Dezvoltarea AI-ului a făcut un pas mare înainte, piloţii controlaţi de AI fiind nevoiţi să facă turul de încălzire exact cum face şi jucătorul. Adversarii se vor lupta pentru fiecare centimetru de pistă. Nu conduc doar de-a lungul unei linii ideale, iar felul în care închid orice portiţă în calea jucătorului dornic de înaintare în clasament este impresionant. Este o caracteristică pe care nu aţi mai văzut-o nicăieri transpusă în acest fel.







L: Evident, fizica va juca un rol major în GTR 2, iar aşteptările sunt foarte mari din acest punct de vedere. Ce modificări a suferit engine-ul fizic? Avem de-a face cu o versiune nouă sau cu finisaje aduse celui vechi?

SV: Da şi nu. Am finisat unele părţi şi am refăcut altele. De exemplu, modelul cauciucului a fost complet regândit. Veţi constata îmbunătăţiri majore în comportamentul cauciucurilor când rulaţi la viteză mică. Controlul pe porţiunile de viteză mică ale pistei va fi astfel mult mai facil.

L: Care este definiţia pe care aţi da-o simulatorului de curse perfect?

SV: GTR 2 este definiţia!

■ KiMO



Interviu cu Lukáš Veselý, project manager pentru UFO: Afterlight, Altar Interactive

Seria de la Altar Interactive şi Cenega a fost intens discutată, atât de bine, cât şi de rău, pentru că locul de inspiraţie a fost celebra serie XCOM. Deşi ideea de joc a fost similară, totuşi au ales să introducă combat-ul de tip real-time în locul celui clasic turn-based, dar cu posibilitatea de a opri acţiunea pentru plănuirea tactică. Nu cunosc motivele din spatele acestei alegeri, însă e posibil ca la momentul respectiv să o fi făcut doar pentru a evita o eventuală problemă de copyright. Acest tip de combat a fost însă cel mai criticat şi probabil toată lumea se întreabă dacă până la urmă se va ajunge la turn-based sau nu. Iată câteva lucruri in-house, pe care a decis să ni le dezvăluie unul dintre cei mai importanţi oameni implicaţi în proiect.

LEVEL: În introducere, ce fel de joc este UFO: Afterlight şi ce va aduce diferit faţă de predecesorii lui?

Lukáš: UFO: Afterlight îşi urmăreşte îndeaproape predecesorii, adică UFO: Aftermath şi UFO: Aftershock. Este în concluzie aceeaşi combinaţie de strategie şi tactică, la fel ca şi până acum. Pe partea strategică, jucătorul îşi va extinde teritoriul controlat şi îşi va construi baza principală, precum şi un număr de baze secundare. De asemenea, cei obişnuiţi cu seria ar trebui să se aştepte la un arbore tehnologic ceva mai voluminos, de unde vor decide direcţia pe care o doresc în ceea ce priveşte cercetarea şi producţia. Pe partea tactică, jucătorul va trece printre misiuni cu ajutorul soldaţilor pe care îi doreşte, pe clasicul deja model tactic SAS – sistemul care combină stilul de joc realtime cu cel turn-based. Jocul oferă pe parcursul său şi posibilitatea de a include în echipa sa membri aparţinând naţiunilor extraterestre, ca de exemplu celebrii Reticulians.

L.: Din câte am înţeles, povestea va fi mult diferită, iar locul de desfăşurare va fi mai special. Ne puteţi spune mai mult?

L.V.: Povestea jocului este o continuare a celei din Aftershock, cu diferenţa că este situată în alt loc. Este vorba despre Marte, unde jocul va arunca o perspectivă complet nouă asupra giganticelor creaturi interstelare pe nume Myrmecols. Jucătorul va fi nevoit să supravieţuiască pe Marte, să învingă condiţiile dificile determinate de clima locală, să lupte pentru eliminarea inamicilor şi să formeze alianţe favorabile cu cei interesaţi. Scopul este ca în final Marte să fie teraformat şi să devină locuibil pentru specia umană.

L.: Câte facţiuni vor fi şi care este natura relaţiei dintre ele?

L.V.: Asta este o întrebare foarte potrivită, facţiunile şi diplomaţia fiind două aspecte foarte importante ale jocului. La început, oamenii vor crede că sunt singuri pe Marte, însă ulterior vor descoperi că de fapt nu e chiar aşa şi că Marte are o istorie şi un trecut foarte interesant. Situaţia se complică odată cu apariţia altor facţiuni extraterestre. Deşi nu vrem să spunem câte facţiuni sunt deocamdată, totuşi să aveţi în vedere că vor fi suficiente pentru a crea un plot interesant, cu tot arsenalul de răsturnări de situaţie.

L.: Am înţeles din declaraţiile dumneavoastră că diplomaţia are un rol mai important în joc ca până acum. Ne puteţi spune cum e gândit acest aspect şi cum va funcţiona?

L.V.: Jucătorul nu va avea posibilitatea să îşi atingă scopul fără aliaţii potriviţi. A deveni inamic cu toate facţiunile ar însemna anihilarea sa rapidă. El va avea nevoie de control asupra teritoriilor noi pentru a-şi putea procura resursele necesare producţiei, cercetării şi chiar supravieţuirii, ca de exemplu apa de la poli. Unele resurse vor lipsi şi vor trebui procurate de la alte facţiuni. Posibilităţile diplomatice îl vor pune pe jucător în faţa unor probleme existenţiale, ca de exemplu cum să gestioneze relaţiile astfel încât să îşi poată atinge scopul final.

L.: Aţi declarat pe site că jocul va conţine elemente foarte puternice de tip RPG. Care sunt aceste elemente şi cum se va face apropierea de stilul general RPG?

L.V.: Jocul oferă un număr limitat de membri pe care jucătorul îi poate recruta pentru cercetare, producţie sau luptă. Fiecare membru al echipei – care nu vor fi numai oameni, ci şi extratereştri sau roboţi – va avea propria sa valoare. Asta îl va face pe jucător să se ocupe şi eventual să se ataşeze de fiecare în parte. El se va ocupa de antrenament, abilităţi, echipament şi va ţine cont de slăbiciunile şi punctele tari. El va decide unde va fi repartizat fiecare dintre cei care aparţin echipei, spre laborator, producţie sau repare, de exemplu, apeductul stricat cu ocazia unei lupte.

L.: În întreaga serie UFO, industria şi cercetarea au fost foarte importante pentru gameplay. Ne puteţi spune câte ceva despre schimbările care vor avea loc în UFO: Afterlight şi care vor influenţa aceste două componente?

L.V.: Schimbările nu vor fi foarte vizibile, deoarece principul de până acum s-a dovedit a fi bun. Au apărut noi opţiuni ştiinţifice prin cercetare şi jucătorul va alege cel mai uşor şi mai eficient mod de a le aborda. Acest lucru îi va crea mai departe posibilitatea de a construi unelte mai bune, nu numai pentru combat. Research-ul va fi parte componentă şi a storyline-ului deoarece jucătorul va afla lucruri noi.

L.: O să fie ceva schimbări din punct de vedere al claselor, abilităţilor şi skill-urilor personajelor, comparativ cu versiunile precedente?

L.V.: Da, sunt. Există un set de caracteristici ce vin cu fiecare rasă, în funcţie de care sunt definite. Reticulianii nu au abilităţi pentru close-combat. Dar au abilităţi psionice foarte bune; roboţii pot fi îmbunătăţiţi prin „tunarea" şasiului etc. Modul de diviziune al skill-urilor este de asemenea interesant. Fiecare personaj primeşte abilităţi de combat, cercetare sau tehnice separat. Aceste abilităţi pot fi apoi îmbunătăţite prin training-ul specific.

L.: Combatul se pare că va fi în acelaşi stil. Vor fi efectuate modificări care vor face lupta mai tactică sau chiar mai accesibilă?

L.V.: Am modificat puţin interfaţa şi controalele pentru a le face mai accesibile. Acest lucru îi va permite jucătorului să plănuiască mai uşor acţiunile echipei. Pe lângă asta, misiunile vor fi gândite astfel încât să nu mai permită rush-ul prin misiuni. „Mission successful" va fi un mesaj pe care îl veţi primi dacă veţi avea o abordare mai tactică a misiunilor.

L.: Ne puteţi spune dacă o să fie îmbunătăţiri în modul în care AI-ul va face faţă situaţiilor? Va fi doar o îmbunătăţire de cod sau acesta este rescris complet?

L.V.: Codul este rescris într-o mare parte. Ne-am decis să urmăm calea scriptării atente a misiunilor. Acest lucru nu înseamnă că inamicii se vor comporta identic de fiecare dată. Ei vor avea propriul model de comportament, script-ul fiind cel care le va orienta acţiunile în conformitate cu obiectivele misiunii, nu vor umbla pe hartă random pentru a ataca dintr-o dată. Cred că atât AI-ul inamicilor, cât şi al aliaţilor va reprezenta o provocare pentru orice pasionat de jocuri tactice.

L.: Ce ne puteţi spune despre engine-ul grafic şi despre cerinţele de hardware pe care le va avea jocul?

L.V.: Jocul va avea aceleaşi cerinţe hardware ca şi predecesorul său, specificaţiile exacte fiind prezente pe site-ul oficial al jocului (www.ufo-afterlight.com). Engine-ul a fost optimizat şi îmbunătăţit şi va crea cu siguranţă o impresie plăcută jucătorului.

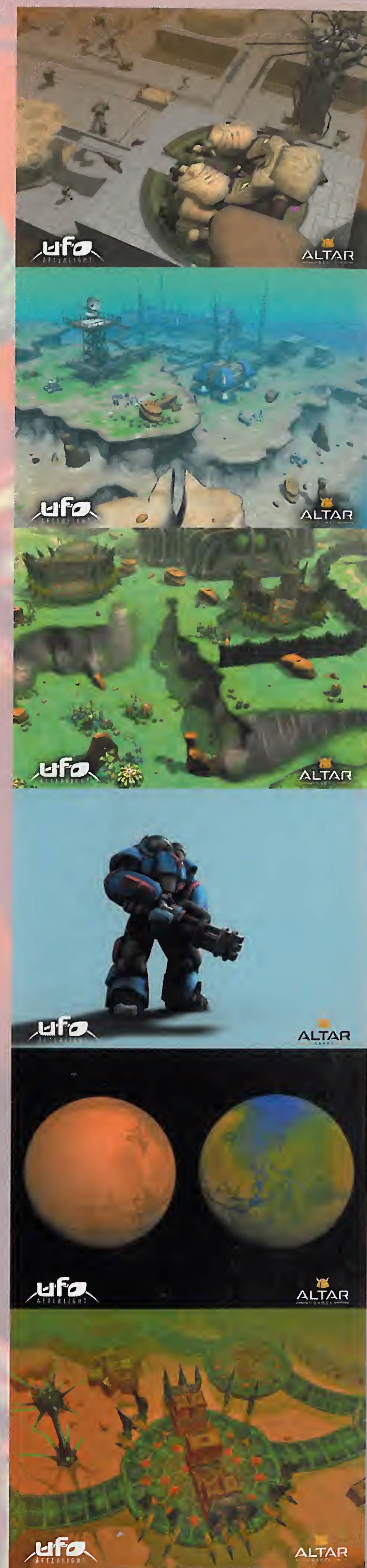
L.: Este cumva UFO: Afterlight ultimul joc din serie sau aveţi planuri pentru un sequel în viitor?

L.V.: Încă nu am plănuit un asemenea proiect. Însă acest lucru se poate schimba. Dacă ne vom decide să facem un sequel, ne vom concentra pe partea de multiplayer, probabil va fi un MMOG (multiplayer online game).

L.: Cam pe când ar trebui să aşteptăm un demo? Ne puteţi spune şi data de lansare?

L.V.: Plănuim să lansăm un demo înainte de lansarea propriu-zisă a jocului, cel mai probabil la sfârşitul anului. Data exactă de lansare a lui UFO: Afterlight nu a fost încă hotărâtă, însă distribuitorul nostru vrea să o situeze la începutul anului viitor.

■ Locke



INFERNAL

Salvarea vine, uneori, din Iad

Producător Metropolis ▸ **Distribuitor** Playlogic ▸ **Data lansării** sfârșitul 2006 ▸ **ON-LINE** www.infernal-game.com

Jocurile de acțiune au răsărit și vor continua să răsară la tot pasul ca ciupercile după ploaie. Jocurile care se pot lăuda cu povești ieșite din comun însă, nu sunt prea multe. Majoritatea adoptă o rețetă comună, cu copoi, vrăjitori, pachete de mușchi și tot soiul de alte specimene, ce-și fac de cap prin jocuri asemănătoare din punct de vedere al firului narativ abordat. Playlogic a hotărât, însă, să schimbe puțin placa și a pus la copt un titlu mai puțin obișnuit - Infernal, un joc de acțiune al cărui erou, un agent special aflat pe ștatul de plată al Necuratului, este trimis la luptă împotriva sutanelor înarmate cu mitraliere și tunuri, într-o aventură satanică de zile mari.

Și se făcu beznă!

Odinioară i se spunea Diabolique, iar eroul jocului se numea Dark Eaville (ați prins aluzia?), însă misiunea lui a rămas aceeași: să prevină sfârșitul lumii așa cum o știm. Bine, bine, o să vă întrebați, ce motiv ar avea Satana să prevină sfârșitul lumii? Pentru a păstra echilibrul dintre bine și rău, de aia, motiv pentru care îl aruncă în scenă pe Ray Lennox, împielițatul a cărui misiune este să pună capăt haosului. Legenda spune că odată la o mie de ani, planetele galaxiei se aliniază în asemenea fel încât Pământul devine invizibil pentru marele șef ascuns între norișorii de puf, iar răul scapă nepedepsit. Controlul dispare, iar lumea o ia razna, armatele Raiului sar la beregata armatelor Iadului și viceversa, lăsând deoparte orice reguli, smulgând suflete alandala până când, într-un final, nu va mai exista niciunul. Sfârșitul este aproape, iar singurul care poate opri debandada este... Dracul! Ironic, nu-i așa?


Trebuie să recunosc, ai un suflet bun

Vedeți voi, Ray Lennox a fost odată un membru de nădejde al armatei binelui, împărțind, de câte ori i se oferea ocazia, cu (prea) multă dărnicie gloanțe de la înălțimea„mansardei". Din motive necunoscute însă, Ray a luat-o la un moment dat razna, a fost degradat și trimis apoi să cutreiere Pământul de nebun. Gândindu-se apoi mai bine la eventualele efecte nedorite ale expulzării, divinitatea, în marea-i înțelepciune, decide că nu-i bine să-l lase de capul lui pe fostul războinic, iar acum caută să-l ucidă. Dar Lennox ține prea mult la fundul lui și decide să se ascundă în cel mai sigur loc pe care l-ar putea găsi un fugar de teapa lui. În Iad.

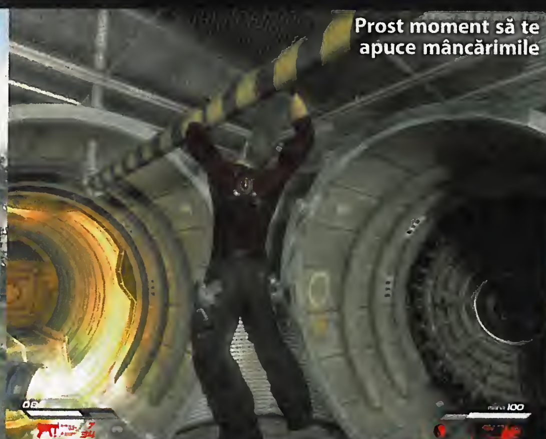
Oștean în slujba Iadului

Versiunea demonstrativă (prezentată și la E3) pe care am primit-o din partea băieților de la Playlogic nu destramă deloc misterul din jurul lui Ray, însă oferă trei niveluri perfect jucabile pentru a ne face o idee despre gameplay. Fiind un joc de acțiune, împușcăturile și trosnelile ocupă cea mai mare parte a timpului, însă Lennox, în postura de soldat al întunericului, are la dispoziție câteva puteri supranaturale ieșite din comun, ce fac din Infernal un action mai aparte.


Popă, te-ai ars!


Ha! Mi s-a părut...


Liniște montană


Prost moment să te apuce mâncărimile


Îmi stai în drum, te mut

Puterile demonice cu care a fost înzestrat eroul pot încărca orice armă, încărcătura incendiară prăjind pe loc un adversar de la mică distanță. Dacă este lăsată să se încarce mai mult timp, efectele exploziei ce urmează declanșării sunt devastatoare. O altă putere pe care o vom putea folosi in Infernal este teleportarea. Odată activată, nu ne rămâne decât să îndreptăm mouse-ul în direcția dorită, iar apoi, prin simpla apăsare a butonului dreapta, să activăm teleportorul. Dacă situația o cere, manevra de teleportare succesivă în trei locuri diferite oferă posibilități tactice deloc de neglijat. Spre exemplu, dacă adversarul poate fi eliminat numai distrugând butelia cu oxigen ce-i atârnă pe umeri, ne putem teleporta frumos în spatele lui să i-o facem sită, iar apoi să-i extragem sufletul - porția de sănătate din Infernal. O altă putere, la fel de interesantă și necesară la rezolvarea unor puzzle-uri sau pentru a depăși un obstacol, este telekinezia. Cu ajutorul ei poate fi ridicat orice obiect aflat la mare distanță, plimbat de colo-colo prin aer, aruncat în direcția dorită și chiar distrus în aer. Evident, puterea poate fi aplicată și asupra oamenilor, aruncarea unui călugăr de la înălțimea unui bloc cu patru etaje dovedindu-se a fi mai distractivă decât prevede legea bunului simț bisericesc. Dar ce altceva să faci când te trezești înconjurat de călugări nemți înarmați cu pistoale automate și grenade? Totuși, Ray nu își poate folosi în voie puterile ezoterice fără o rezervă consistentă de mana, ce poate fi refăcută absorbind esența vitală a inamicilor răpuși. În acest mod, acumulează atât mana, cât și sănătate.

It's good to be evil!

Rețeta n-ar fi fost deloc completă dacă Infernal n-ar arăta la fel de bine pe cât se joacă. Și arată nemaipomenit de bine, fiind capabil să folosească în același timp o placă precum Ageya PhysX pentru a da un plus de realism efectelor speciale, exploziile aruncând în aer bucăți de lemn și fier deopotrivă într-un spectaculos dans al distrugerii, în timp ce călugării se prăvălesc artistic la pământ, pregătiți să-și ofere sufletul pe tavă. Ni se promite o poveste plină de secrete și interesante referiri mitologice ce completează un gameplay inovator, iar dacă Infernal va reuși să confirme așteptările, avem toate motivele să-i așteptăm cu interes sosirea. Încă o jumătate de an. Maxim.


Arză-te-ar focul!


Două insecte săcâitoare



■ KiMO

Lăsaţi hipioţii să vină la mine!

DESTROY ALL HUMANS!™ 2

MAKE WAR NOT LOVE™

- **Producător** Pandemic
- **Distribuitor** THQ
- **Data apariţiei** septembrie 2006
- **ON-LINE** www.destroyallhumansgame.com

HIPPY *s.m. (Adesea adjectival) Tânăr nonconformist, contestatar, neglijent în îmbrăcăminte şi uneori consumator de droguri sau cu înclinare spre promiscuitate etc. V. beatnic. [Scris şi: hipi. – Pr.: hi-] – Cuv. engl.*



Pe vremea când hipiotul se încălţa cu nouăjnouă ocale de haşiş şi zbura până în ţările ceriului unde cumuluşii, ciruşii şi stratocumuluşii făceau dragoste şi nu război cu norişorii bezmetici de fum de canabis, iar studenţii cu părul bălai şi Phillip K. Dick ieşeau afară şi râdeau la soare până începea ploaia de LSD, oamenii serioşi stăteau cuminţi în buncărul lor de unde dirijau sfioşi un război rece de toată frumuseţea. Cei mai serioşi dintre ei au fost răsplătiţi de către Puterile Care Au Fost Şi Vor Mai Fi cu un buton roşu, primind ca super-bonus câteva super-herghelii de super-agenţi super-secreţi. Super. În aceste vremuri tulburi vom avea ocazia să-l reîntâlnim pe belicosul Cryptosporidium, care va face tot ce-i stă în puteri să încingă războiul rece şi să tăbăcească fundurile goale ale cântăreţilor de Kumbaya de pretutindeni. Îi urăm succes şi sperăm să fim alături de el în septembrie când Pandemic va lansa Destroy All Humans! 2, sequel-ul visului umed al oricărui mizantrop sociopat, Destroy All Humans! 1.

„Imagine there's no heaven"

Mi-am imaginat, însă viziunea mea (şi a celor de la Pandemic) e departe de Raiul Fără De Rai propus de taica Lennon. Astfel, locurile luminate, locurile cu verdeaţă, unde cetele îngerilor ar fi glăsuuuuuiiiiit sunt bântuite de ozenelul lui Crypto, iar tronul lui Dumnezeu Tatăl este ocupat de Orthopox (Pojarul cel Drept), acelaşi lider creştin-orthopox pe care l-am cunoscut în Destroy All Humans! Eins. Orthopoxia va inunda din nou galaxia, iar Moartea (care, după cum prea bine ştim, e albastră şi se numeşte Cryptosporidium) va călări un OZN negru şi va bate la uşa din spate a hipioţilor cu anal-probe-ul ce a înlocuit tradiţionala, dar demodata coasă.

Vă veţi bucura să aflaţi că naţiunile selecţionate să participe la războiul rece sau la milioanele de proteste cauzate de intenţia unuia (roşu) şi altuia (albastru) de a invada o ţărişoară oarecare, s-o numim „Vietnam", le-au forţat mâna celor de la Pandemic să extindă considerabil terenul de joacă al ET-ului cu nume de bacil. Marea Britanie, Statele Unite, Mama Rusie, Bunica Japonie şi alte câteva locaţii (nedezvăluite încă) cu producţie record de ADN la hectar vor putea fi vizitate şi trecute prin plasmă şi laser de vizigotul galactic însetat de sânge şi acid. Dezoxiribonucleic, nu lisergic dietilamida-25, băi! După cum e şi logic, extinderea „zonei de influenţă" va determina, pe lângă o durată mai mare de joc, înmulţirea exponenţială a neprietenilor. Pe lângă triburile de băştinaşi pacifişti, vom avea de înfruntat spioni ruşi, „Austin Powerşi" britanici, probabil câţiva kamikaze mânuitori de katane sau câţiva ninjalăi anti-extraterestru. Sunt tare curios la cine va apela Unchiul Sam pentru a respinge plaga extraterestră. Ca să scurtez povestea, Pandemic ne-a asigura că va ieşi la înaintare cu o ofertă de inamici mai mult decât mulţumitoare.



Aşa s-au dus şi dinozaurii...



Maşinăria Păcii

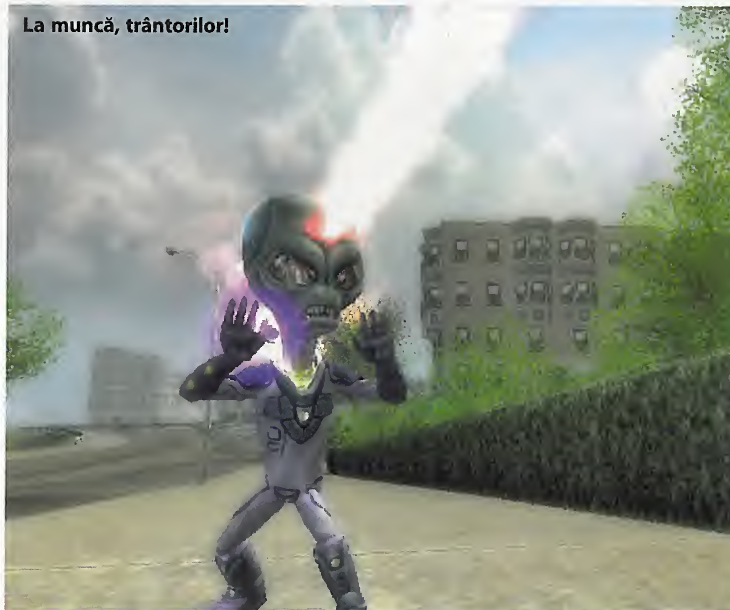
Aşe, Crypto, de foc!

Pacea cancerigenă, dulceagă şi cu gust de iarbă, câmpiile Woodstock-ului (smălţate cu iasomii şi prezervative folosite) oferite de comunităţile hippy, războiul sănătatos şi nuclearele dietetice împachetate în silozuri şi vândute de organizaţiile guvernamental-masonice nu mi se par nişte obstacole care pot fi depăşite doar cu o sondă anală şi o zeamă subţire de laser. Producătorii au fost de aceeaşi părere şi au decis că albăstruiul Crypto nu poate fi trimis la recoltat ADN doar cu tehnica anilor '50. Ca urmare, conform principiului sănătos „double the gun, double the fun" (am impresia că l-am folosit în repetate rânduri, dar Red Bull-ul expirat şi promisiunile oamenilor de la Pandemic mi-au întunecat minţile), producătorii au decis că oferta de ustensile din Destroy All Humans! 1 trebuie diversificată serios.

Ni s-a promis un arsenal de zile mari. Cantitatea va fi de două ori mai mare, iar calitatea ... mmm, calitateee ... norocoşii care au călătorit la E3 şi s-au băgat pe sub pielea Pandemicului au avut ocazia să vadă cum funcţionează un Disc Locator (una dintre „surprizele" promise de producători). Umblă vorba prin târg că ar fi o armă cu efecte surprinzătoare pentru ambele tabere, un fel de invenţie a unui inginer gnom alcoolic angajat cu jumătate de normă la uzinele ACME. Cu singura excepţie că, din când în când, efectele se vor dovedi mai periculoase pentru nefericiţii din faţa lui Crypto. Când lucrurile (şi mulţimile de hippies, spioni şi ruşi) se vor îngroşa, vom putea folosi un sfântuleţ de Meteor Strike (a doua cireaşă atomică de pe tort), al cărei principiu de funcţionare îl puteţi ghici şi singuri. Meteoritul întâlneşte mulţimea, meteoritul „împrăştie" mulţimea, alt meteorit întâlneşte altă mulţime. De vis. O alternativă mirifică la scutierii ineficienţi ai vremurilor trecute. Având de-a face cu un extraterestru şi catralioane de agenţi guvernamentali, este de la sine înţeles că nu vor lipsi tradiţionalele arme de control al minţii şi, normal, momentele de maximă încordare în care vom smulge cu puterea minţii joint-ul dintre dinţii unui hippie şi-l vom trimite la cel mai apropiat centru de recrutare (nu e chiar un feature promis de Pandemic, e un vechi vis de-al meu pe care m-am gândit că ar fi bine să-l împărtăşesc lumii).



Azi plouă cu maşini, mâine cu benzină...



La muncă, trântorilor!

Sociopaţii 2: The Return Of

Pentru cei care au fost alături de mine până acum şi n-au dat fuguţa să mă denunţe vreunei societăţi de activişti mult prea preocupaţi de binele tuturor, am altă veste bună, poate cea mai bună. Destroy All Humans! 2 va introduce ... *tension music* ... multiplayer-ul. Cooperativ, că ar fi păcat să ne învrăjbim, fraţilor, când există atâtea fiinţe virtuale asupra cărora să ne dezlănţuim ura de rasă şi clasă, misoginismul, mizantropia, homofobia şi alte „metehne" de care probabil ar fi fost acuzaţi cei de la Pandemic dacă toată floarea activismului şi a corectitudinii politice n-ar fi fost mult prea ocupată cu seria GTA. După cum spuneam, cred, în review-ul lui Destroy All Humans! 1 (ianuarie 2006), de-abia aştept primul proces în care o să fie implicat un tânăr care şi-a construit un OZN dintr-o şaretă veche cu reactor rural (un cal cu deranjament stomacal cel mai probabil) şi a distrus şura lelei Elisafta din capu' satului. Ne vedem în instanţă!

Nu ştiu cum se face, dar Pandemic Studios îmi citeşte gândurile. La trei zile după ce era să mor în subteranele Bucureştiului călcat de gloata dezlănţuită, sociopatul din mine a primit Destroy All Humans! 1 şi a anihilat turmele de misse sudiste şi silozurile familiilor lor. Dacă nu va fi amânat, în toamnă, când mă voi întoarce din Vama bântuită de hipioţi (da, am o mică tendinţă de masochism, dar manelistul de pe litoral şi folchistul de pe munte sunt două lighioane mai periculoase decât hipiotul dezlănţuit), o să mă bucur în singurătate de Destroy All Humans! 2, medicamentul perfect împotriva depresiilor cauzate de adunările hipioţilor de pretutindeni. Da, sunt bolnav, daţi-mă în judecată! Şi nu uitaţi sfatul scientologului de serviciu: „don't step into the Light Amplification by Stimulated Emission of Radiation!!!". Adică, pre limba noastră, „nu călca pe laser, frate". Laserul de la capătul tunelului. Care este.

■ cioLAN





Și ce stațiune liniștită părea

Take cover. One behind the other

Field Ops

Războiul din două perspective

Nu că lumea s-ar fi plictisit de RTS-uri sau FPS-uri, dar un gen nou reușește mereu, măcar la început, să atragă atenția gamerului care nu încetează să viseze la jocuri cât mai originale. Și cum o categorie nou-nouță nu ne „amenință" încă viitorul, putem totuși să constatăm că ne aflăm în faza combinațiilor. După ce RPG-ul a fost încercat alături de mai toate genurile, iată și o alăturare mai îndrăzneață propusă de echipa Freeze Interactive și Digital Reality, care a pus împreună RTS-ul și FPS-ul în jocul Field Ops. Totuși, cum s-a ajuns la așa ceva? Inițial a existat un proiect Digital Reality (Imperium Galactica, Desert Rats vs. Afrika Korps), Ghost Wars, RTS la bază, dar care îți permitea să abordezi partea de snipereală din perspectiva 1st person. Falimentul distribuitorului Hip Interactive a dus la anularea acestui proiect care a lăsat totuși în urmă o idee ce ulterior s-a transformat în Field Ops. Chiar dacă suntem anunțați că în curând vom fi dați pe spate de primul RTS/FPS, se pare că trebuie să ne așteptăm la o combinație de FPS cu RTT și, pe alocuri, 3rdPS. Important pentru reușita acestui joc este felul în care producătorii vor reuși să pună în echilibru această combinație, astfel încât metoda optimă de abordare să fie folosirea tuturor perspectivelor disponibile.

Mama lor de teroriști

Pentru că titlul nu sugerează pe cine mai caftim de această dată, plăcerea de a dezvălui identitatea inamicului îmi revine mie. Nu sunt alienii, nu sunt vietnamezii, nu au legătură cu WW II, sunt... teroriștii! Pe ei îi vom alerga, prinde și stârpi prin cele patru locații pregătite de producători: Cuba, Afganistan, Ucraina și Manhattan, New York. Noi nu puteam fi decât o divizie specială a forțelor speciale ale SUA pregătită pentru a se lupta cu dușmanul invizibil, care de această dată face o excepție și se va angaja într-o confruntare convențională. Producătorii au dezvăluit faptul că unele părți din scenariu s-ar putea să ne producă o senzație de deja vu,

- **Producător:** Digital Reality
- **Distribuitor:** Freeze Interactive
- **Data apariției:** Q1 2007
- **ON-LINE:** www.fieldopsgame.com

deoarece multe din evenimente au făcut subiectul buletinelor de știri în trecut. Nu prea țin minte să fi auzit de teroriști prin Ucraina sau Cuba, pe de altă parte nici nu sunt cel mai fidel telespectator al CNN-ului. Realismul a fost extins și la categoria arme și vehicule, unde ar trebui să găsim exact echipamentul militar de care se bucură trupele speciale ale SUA. Pe lângă aspect, au fost luate în considerare și specificațiile tehnice, astfel încât fiecare pistol, mitralieră, jeep sau elicopter să împingă la maximum senzația că ne aflăm în pielea soldatului aruncat în focul luptei. Vorbeam mai devreme de perspectiva 3rd person și trebuie spus că aceasta își intră în rol doar în momentele în care ne aflăm la bordul unui vehicul, al unei ambarcațiuni sau al unui elicopter. În joc sunt prezente și avioane, însă acestea nu pot fi controlate, ele fiind de folos doar când solicităm provizii sau suport aerian. Fiecare parte implicată în conflict ne pune la dispoziție mai multe clase cu care putem juca. Putem alege așadar între specialiști în explozibil sau armament greu, medic, inginer sau sniper sau clase particulare cum ar fi agentul CIA sau kamikaze-le pregătit pentru sacrificiul suprem. Pe parcursul jocului vom întâlni și mai mulți eroi și, bineînțeles, aceștia vor avea mai multe abilități decât restul unităților și vor fi de mare folos în anumite situații speciale.

Tactică, nu spectacol!

După cum spuneam, Field Ops combină genurile RTS/FPS. Acum a venit momentul să înțelegem mai bine găselnița celor de la Digital Reality. Jocul ne va permite pe întreg parcursul său să optăm pentru fiecare din cele două perspective, alegerea noastră fiind însă forțată de situațiile date. Bineînțeles că perioadele petrecute prin indispensabilele coridoare ne vor da un imbold să intrăm în modul 1st person, iar confruntările în câmp deschis în care sunt implicate mai multe unități se pretează pentru o perspectivă



Cu doctorul la atac



izometrică. Producătorii au justificat alegerea combinației RTS/FPS prin faptul că doresc să pună gamerul atât în postura soldatului, cât și în aceea a comandantului. Această posibilitate pare mult mai tentantă dacă stăm să ne gândim la posibilitățile pe care le oferă jocul pentru modurile de multiplayer. Controlul unităților în cele două situații este exact cum am fost obișnuiți de majoritatea FPS-urilor sau RTS-urilor pe care le-am jucat până acum, iar schimbarea perspectivei este la un Enter distanță după ce am selectat unitatea pe care dorim să o conducem în luptă. De asemenea, ambele moduri de joc ne oferă posibilități tactice suplimentare. Astfel, în modul FPS putem să coordonăm mișcările celorlalți membri ai echipei exact ca într-un squad-based tactical shooter, iar în modul RTS putem să folosim anumite locuri pentru a ne proteja oamenii sau le putem cere foc de acoperire în timp ce noi în 1st person atacăm o zonă. Pentru ca plăcerea de a combina aceste două genuri să fie cât mai mare, teroriștii vor avea în spate un AI pregătit să ne citească toate intențiile și să ne surprindă cu atacuri atent gândite. La fel ca și noi, va utiliza toate posibilitățile oferite de obiectele, vehiculele și clădirile din joc, iar munca în echipă va fi folosită cât mai eficient posibil pentru a ne pune în situații cât mai dificile. Pe parcursul celor 16 misiuni împărțite în mod egal de cele patru locații selectate de producători ne vom confrunta cu aprigi teroriști pe uscat, în apă și în aer. Dacă lăsăm deoparte imposibilitatea de a pilota avioane, nu putem să nu remarcăm mai multe similitudini cu minunatul Battlefield, producătorii anunțând și un sistem de rank-ing asemănător cu cel din BF2. Multiplayer-ul ne va permite să încercăm și tabăra teroriștilor pe una din cele zece hărți care vor fi disponibile într-o primă fază. De asemenea,



Pac pac în curtea bisericii

toată lumea așteaptă confruntările între RTS-iști și FPS-iști, părerea mea fiind că diferența va fi făcută de locații, așa că aștept mai curând colaborarea dintre cele două grupări.

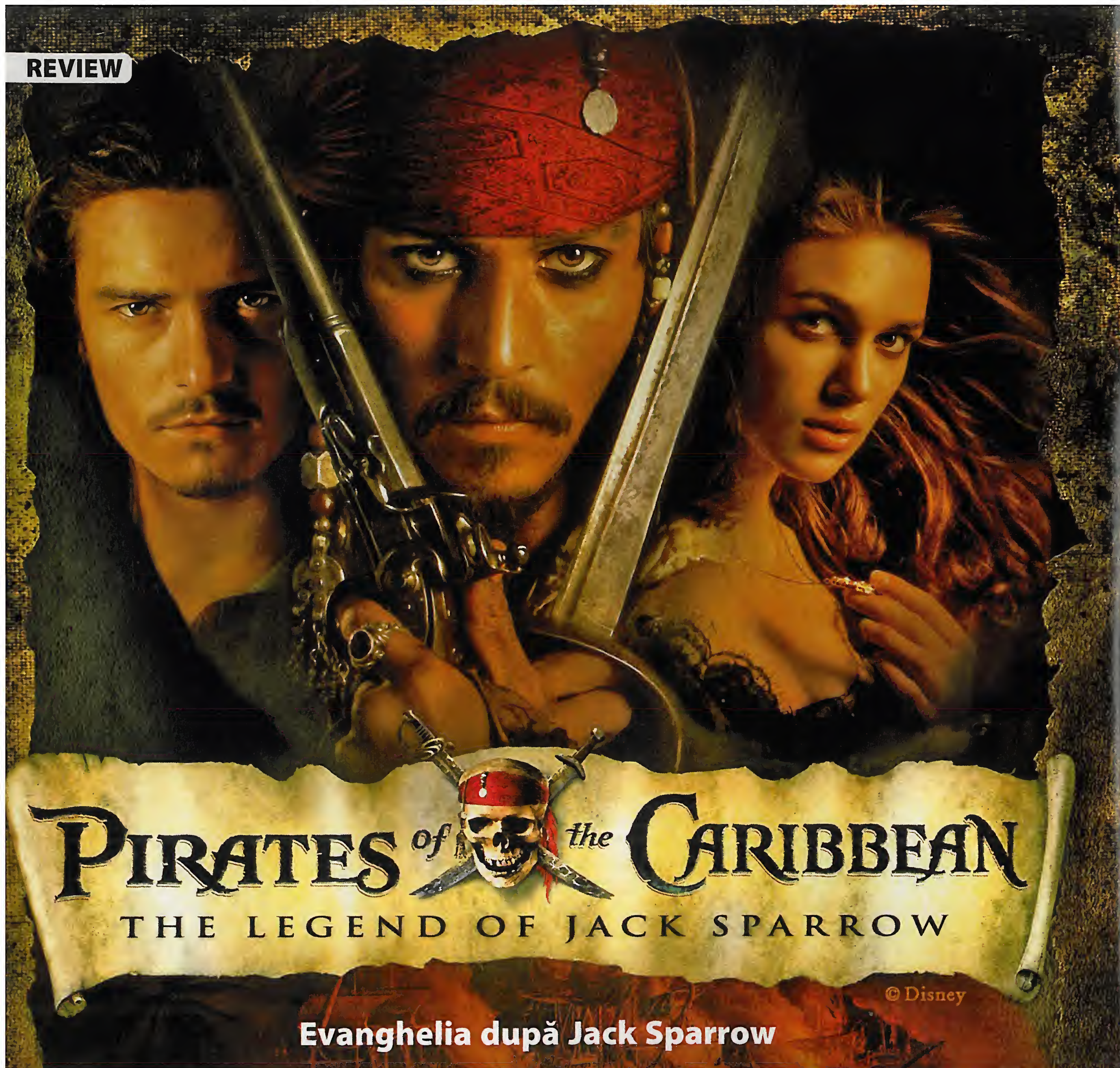
Grafica și fizica...

... din joc sunt asigurate de două motorașe produse in-house de vecinii unguri de la Digital Reality. Aproape orice poate fi distrus sau folosit în diferite feluri, iar fiecare obiect reflectă atenția producătorilor pentru detalii. Este de așteptat să avem o atmosferă care să ne capteze atenția cât mai mult și alături de multiplayer să ne ofere mai mult decât cele 16 ore de joc estimate de producători pentru campania single player. Field Ops este în primul rând un joc abordat într-o manieră foarte îndrăzneață, totuși nu imposibilă. Nu este vorba de un gen nou, însă putem să sperăm la un gameplay care, dacă se va dovedi de succes, cu siguranță va fi întâlnit tot mai des pe viitor.

■ Rzarectha



Dacă fur și eu două găleți de curent se supără cineva?



Evanghelia după Jack Sparrow



Prin foc şi sabie

Touche, cliche, cabriolet, Champs Elysees!!!

REVIEW



Aici sunt, unde vă uitaţi?

O fi încărcată?



Unul dintre cele mai neplăcute aspecte ale vieţii de pirat este mulţimea care nu vrea să te asculte vorbind, ci să te vadă atârnând. Legea, la rândul ei, nu este interesată nici cât negru sub unghie de valoarea unei autobiografii şi îţi pune rapid ştreangul de gât, lăsând posteritatea în seama unor istorici neaveniţi care trăiesc cu impresia că ai tăbăcit doar spanioli toată viaţa, când tu ştii bine că spaniolii au fost floare la ureche pe lângă suta de krakeni răpuşi cu o mână legată la spate. Şi astfel nimeni nu o să afle de beţiile tale cu Olandezul Zburător, de răpirea Omului din Lună şi, cel mai important, de abordajul Arcei lui Noe, acelaşi Noe care ţi-a vândut o sirenă defectă. Bunăoară, dacă legea n-ar fi fost mult prea preocupată cu împletitul unui ştreang solid şi prea puţin interesată de un dialog deschis, prietenesc, ar fi putut afla adevărata legendă a lui Jack Sparrow, înainte ca jumătate din populaţia feminină a planetei să facă o pasiune pentru bătrânul lup de nicovală, elful devenit pirat, Orlando Bloom. Sau Will Turner, cum doriţi. Deşi acum e cam târziu, oamenii de la 7 Studios au obţinut o audienţă la condamnatul Jack Sparrow şi au plecat de-acolo cu unica şi adevărata poveste a lui Jack Sparrow, aşa cum a spus-o el însuşi.

Eu sunt Sparrow Legendarul

Tărăboiul începe lin, cu o mică vânătoare de comori pornită de duo-ul fantastic Sparrow-Turner în imediata apropiere a unui vechi fort spaniol. Ca de obicei, lucrurile iau o întorsătură neplăcută şi ghinioniştii se trezesc pe eşafod, faţă în faţă cu veşnica mulţime înfuriată. În stilu-I caracteristic, Sparrow încearcă şi, în ciuda şanselor minuscule de succes, reuşeşte să capteze atenţia mulţimii cu adevăratele sale aventuri, nu grămada de minciuni pe care a răspândit-o Disney-ul.

Dacă vă aşteptaţi ca LoJS să vă scutească de o vizionare a lui Dead Man's Chest (a doua parte a trilogiei PotC), o să aveţi parte de o surpriză: atenţia producătorilor a fost îndreptată asupra lui Curse of the Black Pearl. Dacă vă temeţi că după a zecea vizionare a primului PotC jocul nu vă poate oferi nimic nou, vă reamintesc că 7 Studios s-a îndurat de Sparrow şi ne-a servit varianta lui. Care, cunoscând dragostea pentru adevăr a piraţilor, este „uşor" diferită faţă de versiunea oficială. Ca urmare, aventurile lui Sparrow, Turner şi Elizabeth ne vor purta paşii printr-o serie de locaţii nou-nouţe. Totuşi, pentru a nu-i goni complet pe cei care s-ar putea simţi ofensaţi de libertatea pe care şi-au permis-o cu licenţa PotC, omuşorii de la 7 Studios au păstrat câteva locaţii cheie din The Curse of the Black Pearl.

Teoreticianul celor şapte mări

La o primă vedere (aproximativ cinci minute de joc), Legend of Jack Sparrow pare că livrează toate elementele unui action cu mari şanse de reuşită. În primul rând, avem piraţi. În isteria generată de un război mare şi mondial şi alte zeci de războaie mititele şi regionale, gamerul aproape că a uitat de acele vremuri simple în care doar floreta, o limbă ascuţită, cincisprezece tunuri, un echipaj de nelegiuiţi înarmaţi până în dinţi, respiraţia duhnind a rom ieftin şi ştreangul agăţat de gât deosebeau bărbaţii de băieţei. Închipuiţi-vă ce impact ar avea o călătorie în trecut, când sabia, butoiaşele de rom şi o peşteră din Caraibe burduşită cu galioni spanioli erau singurii prieteni ai celui certat cu legea.

Ca să nu mai lungim vorba, băutorul de rom fără un ochi, dar cu papagal, pantaloni bufanţi şi muschetă are toate şansele să constituie piesa de rezistenţă a unui festin gameristic. Iar când piratul nostru se dovedeşte a nu fi un neica nimeni călare pe catarg, ci însuşi căpitanul Jack Sparrow, nelegiuitul pe care geniul actoricesc al lui Johnny Depp şi banii celor de la Disney l-au transformat în cel mai charismatic personaj de la Iisus încoace, căpătăm un motiv serios să scoatem rapid câţiva gologani din portofel şi să-i strecurăm discret în buzunarele norocoşilor care au pus mâna pe licenţa Pirates of the Caribbean.

Uite lama, uite garda...

Acum că am stabilit exact „cine", e timpul să vedem dacă are cu „ce". După cum bine ştiţi, dragostea unui pirat pentru rom nu era depăşită decât de dorinţa nestăvilită de a crăpa câteva ţeste cu fierul din dotare. Legend of Jack Sparrow a încercat să redea cât mai fidel acest aspect al vieţii piratereşti şi a asmuţit împotriva lui Sparrow o adunătură deasă şi pestriţă de inamici însetaţi de sânge. Sânge la figurat, pentru că, la fel cum cei de la Disney au renunţat la orice urmă de lichid de culoare roşie care ar fi putut oferi vreun motiv unei mame creştine mult prea zeloase să-i fugărească prin tribunale, nici LoJS nu „sângerează" din cale-afară (de fapt, un cuvânt mai potrivit ar fi „deloc"). În fine, sângele, chiar dacă adaugă puţin la senzaţia de autenticitate, nu este o componentă vitală, deci trecem peste. Revenind la „obstacolele organice" aruncate de 7 Studios în calea legendarului Sparrow, vom avea de înfruntat o galerie diversificată de piraţi, soldaţi, stafii şi alte sperietori de piraţi.

Ca orice action care se respectă, LoJS ne propune mici vânători de comori, un sistem decent (la prima vedere) de combo-uri, câteva manevre evazive pentru cazurile în

care inamicii devin mult prea insistenți și un nivel de interactivitate bazal cu mediul înconjurător (câteva butoiașe cu explozibil, câteva uși destructibile... așa, de vară). De dragul diversității, cei interesați pot „pune șaua" pe Turner sau Elizabeth, deși nu prea văd ce interes ar putea prezenta personajul lui Legolas...

Într-un cuvânt, avem toate ingredientele unui action cu potențial: pirați, dueluri, cocktailuri explozive cu rom, tunulețe, mini-jocuri, secrete... tot tacâmul. Treaba celor de la 7 Studios ar fi fost să le îmbine armonios și să livreze un produs pe care aș fi putut să vi-l recomand cu căldură. Din păcate, ca și la nuntă, când vine vremea „darului", fețele oamenilor se întunecă brusc. Deci, DAR...



Ole!


Plutonier!

Practica uscatului

Dacă la capitolele „cine" și mai ales „ce", LoJS n-a greșit cu nimic, factorul „cum" se dovedește a fi piatra de moară care îl scufundă în marea mediocrității. Cel mai probabil, având în spate două nume faimoase, Pirates of the Caribbean și Johnny Depp (care s-a lăsat convins să-și împrumute vocea), producătorii s-au gândit că vor fi scutiți de muncă și vor putea păcăli cu ușurință gamerii cu prea mulți bani de cheltuială și cu prea mult timp liber. Eu unul m-aș fi lăsat dus cu zăhărelul foarte ușor dacă 7 Studios și-ar fi făcut măcar jumătate din treabă și ar fi lustruit puțin mai cu grijă anumite aspecte. Practic, orice scânteie provocată de șarmul lui Sparrow și de originalitatea aventurilor lui, și aici mă refer la alegerea producătorilor de a nu urmări pas cu pas scenariul lui The Curse of the Black Pearl, este stinsă rapid de zecile de greșeli conceptuale izvorâte ori dintr-o neglijență crasă, ori dintr-o prea mare siguranță de sine.

Poate cea mai gravă eroare a fost scăderea rezistenței inamicilor la zeama de sabie. Două, maximum trei gâdilicturi cu latul paloșului sunt mai mult decât suficiente pentru ca orice nefericit să muște din țărână și ceea ce ar fi trebuit să fie un test al reflexelor și al agerimii minții se transformă într-o chinuială continuă a aceluiași buton. Cele câteva combo-uri ce pot fi obținute (și îmbunătățite) odată ce avansăm sunt prea puține și mult prea simple pentru a elimina monotonia ce se instaurează după cel mult jumătate de oră. Sunt perfect de acord că viteza de reacție și nu un intelect ieșit din comun este principala resursă de care avem nevoie într-un action, dar după cum spuneam, în mai mult de 90% din cazuri lovirea spasmodică a aceluiași buton rezolvă cu succes problema. Singurele momente în care nu ne va părea rău că ne-am investit economiile pentru a crește puterea unui combo apar în timpul luptelor cu „boșii", singurele provocări mai acătării. Tot atunci vom avea nevoie și de acțiunile defensive, de un dram de minte, însă nimic din ceea ce un copilaș de 6 ani n-ar putea să facă.

Nici controlul nu stă mai bine. Varianta pentru PC fiind de fapt o portare a versiunii pentru console, cei care au avut inspirația să strângă bani pentru un joypad nu vor întâmpina mari probleme, însă nefericiții care nu pot fi dezlipiți de tastatură cu niciun chip vor căpăta un motiv în plus să se țină departe de Legend of Jack Sparrow.

Dintre sute de catarge...

În concluzie, presupunând că ați primit o moștenire uriașă și după ce v-ați satisfăcut toate poftele, ați cumpărat trei hectare de pământ pe Lună, ați donat restul săracilor și totuși v-ați trezit cu ceva dolărei pe care nu mai aveți cui și pe ce să-i dați, Legend of Jack Sparrow ar fi o investiție bună. Grafica nu provoacă depresii, Depp e delicios în rolul unui Jack Sparrow poligonal, iar umorul din filmele cu același nume reușește să-și găsească un loc și în spațiul virtual. La fel, dacă-l primiți cadou, nu-l refuzați, iar dacă aveți de ales între el și două bilete la Dead Man's Chest și vă e frică de Gramofon... mergeți la film cu prietena și cumpărați-i floricele. Fetelor le plac pirații. Și floricelele.

■ cioLAN

Gen Action ▸ **Producător** 7 Studios ▸ **Distribuitor** Bethesda Softworks ▸ **Procesor** Pentium III 800 MHz ▸ **Memorie** 256 MB RAM ▸ **Accelerare 3D** minimum 64 MB, Pixel Shader 1.1 ▸ **ON-LINE** pirates.bethsoft.com/

Grafică	7
Sunet	7
Gameplay	5
Multiplayer	7
Storyline	7
Impresie	6

6,5

City Life

Lumea orașelor fără nume

Există acele perioade din an când nu te aștepți la nimic. Una dintre acestea este toiul verii, când toată lumea este în vacanță. Jocuri importante nu ies decât din greșeală, ca Prey-ul de luna aceasta. În general, acesta este momentul propice pentru producătorii mai mici. Fiind criza aceasta de titluri majore, jocurile care în mod normal nu ar primi atenție ies la lumină și ajung pe mesele review-erilor. Însă, aproape de fiecare dată apare câte un produs cel puțin interesant. Stau uneori și mă întreb dacă noi nu pierdem titluri bune, dar necunoscute, fiind mult prea absorbiți de așteptarea și evaluarea titlurilor „importante". Sper că nu, însă știu că da.

Povestiri urbane

De multe ori, în al doilea mare paragraf, noi vorbim despre storyline-ul unui joc. Însă acest lucru necesită ca jocul să aibă un univers, o situare temporală și o istorie. Un oraș poate avea multe povești, de la cea istorică până la povestea fiecărui om care trăiește și contribuie la existența orașului, dând naștere izvorului nesecat de mitologia urbană. Așadar, putem alege cea mai frumoasă istorioară și să o facem să reprezinte acel oraș. City Life nu are decât zone geografice, fără poveste, fără univers, fără istorie. Însă, cui îi pasă până la urmă așa de mult de istorie? Un oraș are o putere creativă fantastică și-și poate crea o poveste proprie din mers. Istoria se formează și ea cu condiția ca timpul să nu stea pe loc. Așadar, City Life nu are nevoie de un storyline, deoarece el este un storyline continuu, atemporal, aspațial.

Grupuri socioculturale

Tutorialul jocului este o înșiruire de filmulețe de 10 secunde, cu un mic text descriptiv lângă. Am descoperit că spun totuși în atât de puțin tot ceea ce aveți nevoie pentru a vă porni propriul oraș. Orice joc de acest gen trebuie în general să se învârtă în jurul unor principii fixe. Pentru a ști cum să faci un oraș funcțional în City Life, trebuie să înțelegi foarte bine care este axa principală de dezvoltare, acel lucru care poate aduce cea mai mare siguranță că vei avea succes. Această axă este reprezentată de categoriile sociale. Este prima abordare de acest gen, așadar foarte originală, spre deosebire de Sim City, unde totul se învârtea în jurul nevoilor practice ale populației. Ei bine, în City Life avem șase tipuri de populație, numite sugestiv grupuri socioculturale. Acestea sunt Have Nots, Fringes, Blue Collars, Radical Chics, Suits și Elites. Sincer. La început nu am priceput o iotă, însă ulterior am analizat un pic mai profund care este de fapt ideea. Have Nots sunt acea pătură de populație care este cea mai săracă, genul de oameni care se mulțumesc cu orice fel de muncă. Fringes și Blue Collars alcătuiesc așa-numita și vehiculata clasă de mijloc sau majoritatea populației în condiții ideale. Diferența dintre ei este că Blue Collars cred în valori de tip tradiționalist, iar Fringes sunt deschiși spre progres și viitor. Radical Chics și Suits sunt deja oameni cu venituri foarte mari și pretenții. Ei sunt în general cei care fac parte din administrația companiilor, în posturi de conducere sau avocați, doctori etc. Diferența este că Radical Chics se ridică din rândul Fringes, iar Suits din rândul Blue Collars, ceea ce aduce după sine o diferență clară de viziuni. Radical Chics sunt cei care conduc instituțiile de învățământ, spre exemplu. Ultimul grup sunt Elites, care reprezintă crema unei societăți, indivizi care au trecut de mult peste problema venitului lunar.

ALTERNATIVĂ

SIM CITY 4

Deși am fost dezamăgit de acest joc, totuși nu pot să nu recunosc meritul întregii serii, singura de fapt care a însemnat ceva în istoria city-builder-elor. Ah... și avea catastrofe...



Mai lipsea Statuia Libertății

Relații

Aceste grupuri socioculturale sunt foarte bine definite și există anumite relații între ele. În tutorialul jocului ni se arată clar care dintre grupuri se plac unele pe altele și care nu. Spre exemplu, Fringes nu prea pot conviețui cu Blue Collars și Suits, însă nu au nimic împotriva lui Have Nots sau Radical Chics. Relația e valabilă și în sens invers pentru Blue Collars. Elites în schimb nu-i suportă decât pe Suits și pe Radical Chics și îi urăsc pe Have Nots. Relațiile sunt foarte ușor de dedus, zic eu. Acum, mai există și alte variabile în proces. Have Nots, Blue Collars și Fringes sunt singurele grupuri care vin spontan în oraș, adică grupuri de bază, din care ulterior se vor dezvolta restul în funcție de condiții. Nu puteți avea un oraș în care să fie doar Blue Collars și Have Nots sau numai Fringes. Acest lucru este determinat de faptul că locurile de muncă sunt mixte. De exemplu, un supermarket are nevoie de câte unul din fiecare grup pentru a funcționa. Așadar, permanent va trebui să mențineți un echilibru între cele trei grupuri de bază. Ulterior, lucrurile se vor complica pentru că va trebui să mențineți un echilibru între toate cele șase grupuri, deoarece corporațiile importante care aduc cei mai serioși bani vor folosi oameni din toate grupurile sociale. Dacă adăugăm faptul că parcurile, școlile, magazinele și afacerile care nu merg trag enorm de mult din bugetul primăriei, City Life devine mult mai dificil și mai tentant decât pare. Structura orașului trebuie gândită pe termen lung și pe principiile celei mai realiste științe a urbanizării. Altfel, veți avea conflicte inter-sociale care pot duce un oraș de râpă cu totul. Însă nu este singurul lucru care poate distruge un oraș.

Conflicte

Între aceste grupuri pot apărea conflicte sociale, dacă orașul este o mixtură de populație. Aceste mișcări pot duce la pierderea scenariului, deoarece oamenii își vor părăsi pur și simplu locuințele. Dacă veți construi un oraș bine gândit, până când ajungeți să aveți Radical Chics, Elites și Suits, nici măcar nu trebuie să vă gândiți la a avea Poliție. De asemenea, nici pompierii nu vor avea de lucru decât târziu, când populația va trece de bariera de un milion de locuitori. Menționez că atât poliția, cât și pompierii mănâncă enorm de mult lunar din bugetul primăriei și de aceea e preferabil să amânați cât de mult se poate construirea lor.

Alți factori

Pe lângă aceste grupuri sociale care reprezintă axa principală a jocului, mai există un număr destul de mare de factori de care trebuie să țineți seama. În primul rând, e vorba despre nevoile fiecărei clase. Nevoile populației se reduc aici la locuri de muncă în primul rând, apoi medicale, comerciale, învățământ, parcuri și aer curat, transport în comun, restaurante și baruri, energie electrică și salubritate. Atâta timp cât vor avea aceste lucruri la dispoziție, nu vor exista probleme. Diferă doar intensitatea nevoilor în funcție de grupul social. Elites vor fi cel mai greu de mulțumit deoarece nevoile lor vor atenta puternic la buzunarele primăriei, un simplu magazinaș nefiind suficient pentru ei. Însă și taxele pe care le plătesc vor fi pe măsură. De aceea trebuie mulțumiți până la urmă. O mare importanță în eficiența unui oraș o va avea ușurința de a ajunge la locul de muncă. E clar că va trebui să faceți cartiere separate pentru clasele de bază, care să fie destul de unitare și depărtate unele de altele. Însă de magazine, școli și spitale aveți nevoie peste tot, ceea ce înseamnă că un Blue Collar va trebui să străbată orașul de la un capăt la altul pentru a ajunge la muncă. Pentru asta, străzile și amplasamentul lor trebuie gândite cu atenție, ceea ce e clar fiind faptul că între cartiere aveți nevoie de autostrăzi atunci când orașul ia proporții. În final, când orașul va ajunge la peste un milion de locuitori să zicem, va trebui să îl împărțiți în sectoare, fiecare dintre ele cu cartiere pentru toate clasele sociale. Altfel, oamenii vor prefera să fie șomeri decât să străbată distanțe foarte mari. Interesant este că nevoile în general nu sunt foarte semnificative ca importanță. Numai în condițiile în care va exista o acutizarea a lor, pot apărea mișcări sociale sau oameni care să părăsească orașul. Oricum, din proprie experiență, io zic că e bine ca, până la apariția grupurilor înalte, nivelul populației să fie menținut cam așa: 35% Fringes, 35% Blue Collars și 30% Have Nots. Raportul acesta e bine să fie menținut și după ce apar Radical Chics, Elites și Suits, însă normal că unele procente se vor duce înspre cei din urmă.

Cum atragem

Probabil cea mai dificilă parte din joc este atragerea unui anumit grup social spre un anumit cartier pentru a porni bine. Acest lucru se face în primul rând construind locuințe. Jocul dă acces progresiv la tipurile de



Centru în stil american


Nişte insule ce vor fi ocupate de cine trebuie

locuinţe, servicii şi afaceri pe care le puteţi construi, în funcţie de numărul de locuitori. De aceea sunteţi întotdeauna forţaţi să porniţi de jos. Aşadar, întâi construiţi un mic cartier pe care îl conectaţi cu viitoarea zonă industrială. Dacă vreţi să începeţi cu Blue Colars în zona industrială, va trebui să le oferiţi acestora locuri de muncă, adică mici afaceri specifice Blue Collars. Acestea nu aduc cine ştie ce taxe, dar atrag populaţia pe care o doriţi. Normal, va trebui să le asiguraţi şi energie electrică, deoarece dacă nu faceţi asta, primăria va fi nevoită să o cumpere din altă parte mult mai scump şi veniturile vor scădea (valabil şi pentru salubritate). Evident, nu vor veni exclusiv Blue Collars, deoarece centralele eoliene, magazinele şi cabinetele medicale au nevoie şi de Fringes şi Have Nots, care vor fi prezenţi într-un procent minor. Ulterior, veţi crea cartiere pentru Fringes şi succesiv, în zona industrială aleasă, locuri de muncă pentru ei ş.a.m.d. În felul acesta veţi face o distribuţie clară pe cartiere din start, în general fiecare migrând spre zona care îi convine. Tot spun că trebuie să alegeţi o zonă industrială pentru că aceasta produce poluare şi în consecinţă multă populaţie nemulţumită care va plăti mai puţin la primărie. Atenţie, menţineţi permanent un echilibru între locurile de muncă şi populaţie, altfel fie afacerile vor merge în pierdere din lipsă de angajaţi şi bugetul primăriei va fi pe minus, fie veţi avea mişcări sociale masive din pricina şomajului (care trage şi el din buget). Cu grupurile sociale înalte lucrurile sunt mai complicate. Într-un anumit punct veţi avea posibilitatea de a construi firme care atrag şi Suits şi Radical Chics. Odată ce aceştia depăşesc 3%, veţi putea crea instituţii de învăţământ care vor face training pentru Fringes şi Blue Collars cu scopul de a deveni Radical Chics şi Suits. Într-un final şi în condiţii excepţionale, din rândul ultimelor vor apărea Elites. În acel moment aveţi certitudinea că oraşul vă merge foarte bine. Am vorbit mult deja şi cred că v-am creat o idee despre complexitatea acestui joc. Din fericire, nu numai acest lucru este o calitate pentru el.


Poluarea şi smog-ul sunt veşnic prezente

Elemente tehnice

Niciodată nu am avut încredere în jocuri cu meniu alcătuit din butoane mari, puţine, urât texturate şi scrise cu caractere de 50. Întotdeauna au reprezentat primul indiciu de joc de buget, simplu şi fără prea multe pretenţii grafice. De aceea, de la City Life m-am aşteptat să aibă cantitatea de informaţie pentru exact o pagină de review. Vă închipuiţi uimirea mea când am văzut de fapt ce este. Aşadar, jocul are doar două moduri, Scenario şi Free Mode. Din nefericire, nu are multiplayer, lucru care l-ar fi făcut extrem de interesant. Oricum, este un city-builder şi e normal să fie single player. Tipurile de hărţi şi relief pe care puteţi construi oraşe sunt destule, însă majoritatea trebuie descuiate prin obţinerea unor medalii de bronz, argint sau aur. Fiecare hartă are un anumit nivel de dificultate, în funcţie de o grămadă de factori, relieful fiind doar unul dintre ele, ceea ce, la fel, mai aduce un punct de atractivitate. Şi uite aşa ajungem şi la grafică. Aici am fost uimit de-a dreptul. Nivelul de zoom este gigantic, de pe orbită până la a vă plimba printre oameni şi maşini. Practic, grafic, jocul este superb realizat, având în vedere complexitatea. E ciudat cum poate să arate un oraş de sus şi respectiv de jos. În plus, puteţi vedea oraşul dintr-o perspectivă fotografică şi în orice perioadă din zi doriţi. Mai mult decât atât... nu cred că se putea. La capitolul coloană sonoră, chiar dacă muzica este la început plăcută, ulterior devine foarte repetitivă şi într-un final enervantă. Sunetele nu excelează nici ele. În ceea ce excelează însă sunt informaţiile sub formă de tool tip-uri foarte amănunţite şi feedback-ul pe care-l primiţi permanent şi la care aveţi acces doar la depărtare de maximum două clicuri. Acest lucru uşurează fantastic procesul de micro-management şi reduce incredibil doza de monotonie asociată. Cu alte cuvinte, acest joc este o totală surpriză pentru mine şi încă una foarte plăcută. Un sim pentru care echipa producătoare, Monte Cristo, merită toate laudele.

■ Locke

▸ **Gen** Sim ▸ **Producător** Monte Cristo ▸ **Distribuitor** CDV Entertainment ▸ **Procesor** PIV 1,5 GHz ▸ **Memorie** 256 MB RAM ▸ **Accelerare 3D** minimum 64 MB VRAM ▸ **ON-LINE** citylife.cdvus.com

Grafică	9
Sunet	7
Gameplay	9
Multiplayer	–
Storyline	–
Impresie	10

8,7




Un oraş de şapte milioane de locuitori


Prim-plan cu viaţa de zi cu zi

Exerciții de memorie pentru preșcolari și uituci

Cars

Oricât de ciudat ar putea părea, aflați de la mine că există două versiuni ale jocului bazat pe filmul cu același nume, realizat de studiourile de animație Pixar - Cars și Cars: Radiator Springs Adventures. Impropriu spus „versiuni”... deoarece jocurile sunt complet diferite unul față de celălalt. Văzând filmul, mă așteptam să fiu aruncat măcar parțial, cu volanul în brațe, în mijlocul curselor nebune de pe marele ecran, în oricare dintre cele două jocuri. Cam asta face Cars cu vârf și îndesat, urmărind firul narativ al peliculei, în timp ce Cars: Radiator Springs Adventures, jocul de față, m-a surprins prin simplitatea sa ieșită din comun și curse ce pot fi numărate pe degete. Jocul li se adresează, așadar, copiilor. Prin urmare, nu aveam cum să-l apreciez la justa sa valoare decât întorcându-mă în timp, într-un moment în care tocmai săream dintr-un pom și-mi rupeam mâna. Hopa! prost moment... Să mai derulăm puțin.

Copil fiind, cu machetuța și abacul mă jucam

Radiator Springs Adventures vine cu două moduri de joacă, și anume activities și racing. Zece activități, fiecare a câte cinci niveluri de dificultate, și zece curse în linie dreaptă împotriva eroilor din film. Pentru un copil ca mine, jocul este un adevărat tur de forță, care mi-a pus la grea încercare atenția și degetul pe mouse-ul epuizat de atâtea clicuri, necesare trecerii într-o treaptă superioară de viteză, potrivirii unor afișe pe pereți în locurile din care au fost aruncate pe jos, plimbării unui convoi de mașini tractate prin curte și alte grozăvii. Dacă terminați activitățile astea însă, veți putea debloca o cursă drag á la NFS Underground și, prin urmare, noua mașină în modul Legends. Cursele de drag sunt o nimica toată, întreaga distracție fiind controlată, atât pe verticală, cât și pe orizontală, prin executarea unui scurt clic de mouse. Copilul din mine s-a descurcat de minune. Două mouse-uri dacă avea, pe toți laolaltă-i făcea! Activitățile sunt însă ceva mai solicitante, dar în caz de eșec pe finalul probei de „îndemânare” mentală sau „digitală” ni se oferă o nouă șansă, reducând din frustrarea care i-ar fi determinat pe tinerii mai slabi de înger să dea cu tastaturile de toți pereții. Din păcate, revenit în prezent și culegând tastele de pe jos, am constatat că cele câteva activități și curse ce se întind de-a lungul a câteva ore mi-au ajuns. Vrei, nu vrei, îl lași deoparte, pentru că altceva mai bun de făcut în afara îmbunătățirii recordului personal n-ai ce face. Copilul din mine mi-a bătut însă cu pumnul în piept dinspre esofag și m-a avertizat că mai are de jucat. L-am lăsat, ce era să-i fac?

ALTERNATIVĂ

MICRO MACHINES V4



Curse demente cu mașinuțe și pocnitori, pentru copii și părinți deopotrivă ... cred.



Ramone se bâțâie nerăbdător



Azi sunt de serviciu la pompă

Și totuși, provocarea

Cars: Radiator Springs Adventures a fost conceput pentru a le da copiilor de gândit, dar poate constitui o provocare pentru oricine deoarece majoritatea probelor se desfășoară contratimp și necesită o atenție sporită pentru detalii. A se nota că lipsește povestea... Bine că avem „activitate”, iar personajele sunt simpatice și pline de viață. Tot ce-ar mai trebui să facă acum copilul din mine ar fi să învețe limba engleză, să scrie și să citească, pentru că altfel nu văd cum ar putea înțelege singur indicațiile.

■ KiMO



Un tractor furios de iute

Gen Activități de recreere ▸ **Producător** Beenox ▸ **Distribuitor** THQ ▸ **Procesor** PIV 1 GHz ▸ **Memorie** 256 MB RAM ▸ **Accelerare 3D** minimum 32 MB RAM ▸ **ON-LINE** N/A

Grafică	6
Sunet	8
Gameplay	8
Multiplayer	–
Storyline	–
Impresie	6



PREY

The world is full of stories, and from time to time, they permit themselves to be told

Peripeţiile unui indian Cherokee în spaţiu

Ei, uite că am trăit s-o văd şi pe asta! În sfârşit, Prey a reuşit să vadă lumina zilei, spre deosebire de Duke Nukem Forever, jocul cu care a crescut o întreagă generaţie, dar care refuză în continuare să iasă în lume, la peste zece ani de la anunţarea sa oficială. Interesant este că ambele jocuri au fost anunţate în acelaşi timp şi s-au aflat pe masa de lucru a celor de la 3D Realms o vreme îndelungată. A fost prea mult, se pare, pentru 3D Realms. Într-un final, a obosit, a pasat imediat sarcina de a continua dezvoltarea lui Prey în braţele oamenilor de la Human Head, iar apoi s-a culcat, lăsându-şi cea de-a doua progenitură să tragă disperată şi fără sorţi de izbândă de cearşaf, într-o ultimă încercare de a-şi trezi părintele dintr-un somn din ce în ce mai profund. Iar din moment ce nu se mai aude nimic de Duke Nukem Forever, putem presupune liniştiţi că 3D Realms doarme în continuare. Lăsând însă deoparte viaţa tumultoasă a lui Duke şi transformările prin care, chipurile, trece de la an la an pentru a face faţă aşteptărilor din următorul an, nu pot decât să mă bucur că Prey a ajuns în braţele creatorilor unui joc legendar şi deosebit de imersiv precum Rune, singurul care a făcut să răsune numele Human Head în lume. Aşadar, se părea că Prey a ajuns pe mâini bune. Din jocul original a rămas însă doar numele, noul producător înlocuind engine-ul grafic şi povestea, pentru a ne oferi una dintre cele mai intense şi mai acaparante experienţe FPS-iste din ultimii ani.

Când prădătorul devine vânat

Indian sau nativ american (mi-e totuna), oricum i-aţi zice, Tommy nu dă doi lei pe moştenirea sa strămoşească. Mereu pus pe hartă, tânărul mecanic lipsit de griji şi bani prin buzunare preferă să-şi petreacă cea mai mare parte a timpului prin barul rezervaţiei, alături de bunicul său cicălitor şi prietena care-i serveşte doza zilnică de alcool din spatele tejghelei. Tommy se prezintă zilnic la apelul cârciumii, lovindu-se mereu de dojenile bunicului, cu misticismele lui patetice, care astăzi îl avertizează că ceva important este pe cale să se întâmple şi întreaga sa viaţă o să ia o întorsătură dramatică. Ca întotdeauna, Tommy îl trimite fără prea multe probleme pe moş la plimbare, se repede la tejghea, încercând să-şi convingă din nou prietena că viaţa în rezervaţie devine din ce în ce mai plictisitoare şi că singura soluţie de a scăpa din mizerie este să plece împreună încotro văd cu ochii. Părerile sunt însă împărţite; un „albinos" îmbujorat de alcool are chef de scandal şi sare la bătaie, un al doilea i se alătură, iar Tommy îi linişteşte pe amândoi cu o cheie franceză. Este rândul prietenei sale să-l ia la rost, însă nu-şi încheie bine discursul, deoarece luminile se sting brusc, lăsându-i cu gurile larg căscate în beznă. Barul începe să se cutremure, femeia ţipă, Tommy urlă, moşul continuă să dea sfaturi suspendat undeva în aer, iar peste câteva clipe se trezesc cu toţii la bordul unei nave spaţiale extraterestre.

Norocul îi surâde lui Tommy. Reuşeşte să scape, sparge câteva capete, pune mâna pe o armă, iar apoi porneşte curajos în căutarea fetei şi a moşului, pentru a-i salva şi a evada din pântecele navei. Iar dacă tot a ajuns acolo, trebuie să salveze şilumea, evident.

Let's Prey!

Jocul stoarce engine-ul Doom 3 de tot ce are acesta mai bun, reuşind, cel puţin în primă fază, să bage frica în oasele jucătorului confruntat cu o lume nouă şi ciudat de grotescă. Nava este vie! De mii de ani, uriaşa entitate extraterestră, parte fiinţă, parte maşină, cutreieră universul în căutare de noi fiinţe inteligente, pe care să le captureze, să le asimileze sau să le transforme în sclavi care se vor ocupa pentru tot restul vieţii de întreţinerea, hrănirea şi apărarea ei. Primul aspect inedit de care se izbeşte jucătorul în Prey este sistemul de portaluri, un fel de oglinzi ce plutesc în aer, dar care în loc să reflecte ceva anume oferă acces către un loc complet diferit de pe navă. La rândul lor, gărzile extraterestre pot apărea oricând în spatele lui Tommy printr-o astfel de gaură căscată în spaţiu, luându-l prin surprindere. Plimbatul pe pereţi este alt element inedit de gameplay, ce-i conferă lui Prey un puternic aer de autenticitate. Imaginaţi-vă pentru o clipă cum ar fi să urmaţi o cărare de-a lungul unui perete, iar de acolo, de-a lungul


Comitetul de primire se pierde cu capul


Culcat, animalule!

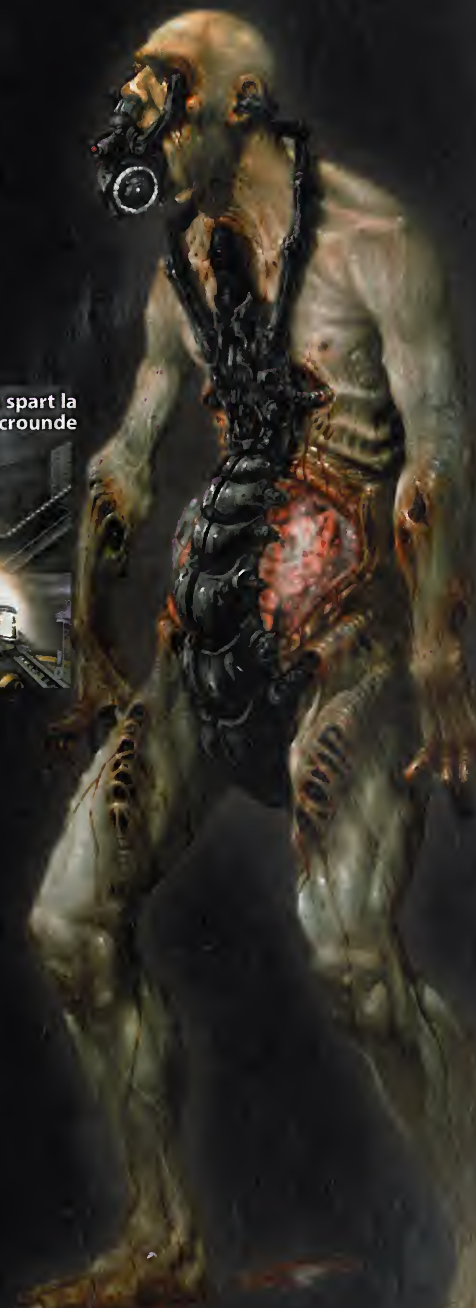

Hehe, ca musca pe perete...


O găoază? Aici?!


Măi, vezi că ţi-a ieşit o bubă!


L-am spart la microunde


Aiurea, când am zis eu că nu-ţi dau bomboane?




Chemarea străbunilor


Bă, ce m-ai speriat!

tavanului, să pătrundeţi într-o nouă încăpere. În Prey, totul pare posibil, direcţia forţei gravitaţionale schimbându-se după pofta inimii jucătorului, transformând pereţii în podele. Dispozitivele ce orientează forţa gravitaţiei către suprafaţa pe care intenţionează Tommy să zburde în voie pot fi acţionate însă şi de extratereştri, aceştia neezitând să-i pună beţe-n roate eroului, desprinzându-l de tavan dacă li se oferă ocazia. O serie de puzzle-uri folosesc exclusiv această mecanică de joc, manipularea mediului înconjurător fiind necesară pentru a le rezolva şi a avansa în joc. Ameţitor sau nu, este al naibii de distractiv!

Prey merge însă şi mai departe, eroul având posibilitatea să se transforme într-un spirit, câmpurile de forţă care i-ar împiedica trupul să treacă mai departe devenind astfel inutile. Tommy îşi poate părăsi corpul pentru a trece prin ele şi a găsi apoi dispozitivele care le dezactivează. Există, de asemenea, un număr însemnat de pasarele invizibile cu ochiul liber, ce pot fi trecute doar sub formă spirituală. Ca şi cum n-ar fi fost de ajuns, în Prey moartea capătă o cu totul altă formă, încărcarea unei salvări anterioare nefiind necesară. În clipa în care bara de sănătate atinge nivelul zero, eroul este transportat imediat în lumea spiritelor prin care îşi fac de cap două feluri de arătări spirituale zburătoare, roşii şi albastre, ce pot fi doborâte cu ajutorul arcului, de unde va reveni cu forţe proaspete. Cu cât omoară mai multe zburătoare colorate, cu atât va avea mai multe resurse de sănătate şi putere spirituală la dispoziţie în clipa învierii.

În tot acest timp, Tommy va fi însoţit de uliul Talon, o păsărică bună la toate, care poate să distragă atenţia inamicului, să-i scoată ochii şi chiar să traducă textele extraterestre de pe terminalele navei.

Fluiditate

Gameplay-ul din Prey atinge cote nesperat de înalte, evenimentele fiind bine legate între ele, astfel încât jucătorul să simtă cu adevărat că face parte dintr-o aventură inedită şi palpitantă. Engine-ul Doom 3 a suferit noi îmbunătăţiri, reflectând o lume macabră şi deosebit de atrăgătoare în felul ei. Aceasta emană viaţă din spatele pereţilor metalici mânjiţi cu sânge, este populată cu creaturi mutante oribile ce-şi fac de lucru într-o atmosferă grotescă ce aminteşte de Stroggii şi apucăturile lor macabre din Quake 4. Pentru cei slabi de inimă, Prey nu este deloc o opţiune. Copiii care urlă şi se reped cu un zâmbet satanic întipărit pe faţă către tine, zgomotul cărnii zdrobite de pereţi şi coloana sonoră pe alocuri deosebit de sinistră pot lăsa urme adânci în mintea unui jucător slab de înger.

Armele din Prey reflectă, aşa cum era şi normal, lumea în care au fost concepute - respiră, salivează, curentează şi dispun de moduri alternative de foc precum zoom-ul şi aruncarea unor încărcături explozive înspre adversar. Păianjenii explozivi sunt, cu siguranţă, ceva inedit, însă o armă energetică ce îşi extrage încărcătura mortală din staţii special concepute în acest sens vedem mai rar. Aceasta poate folosi patru tipuri de muniţie, fiecare răsplătindu-şi stăpânul cu o putere de foc devastatoare. Una dintre ele în mod special mi-a dat impresia că stă să-mi smulgă mâna cu totul din umăr în clipa declanşării. Efectele produse de unele arme sunt de-a dreptul spectaculoase şi pot fi folosite pe pielea unui număr însemnat de orătănii înfricoşătoare, ce defilează descrise până în cel mai mic detaliu, indiferent de naţie sau de mărimea lor.


N-au mai ajuns la şcoală...


Na, că avem şi nave


Deschizător de drumuri


Ridică-l Doamne!

Zece ani

În ciuda faptului că a stat în producţie vreme de zece ani de zile, Prey şi-a meritat aşteptarea, reuşind să ofere tot ceea ce aşteptam de la un astfel de joc şi chiar mai mult. Jocul este de-a dreptul fantastic luat ca un întreg, mai ales în privinţa gameplay-ului inovator, perfect valabil şi în cazul părţii de multiplayer, fiind un veritabil candidat la titlul de cel mai bun FPS al anului. Fanii genului nu au voie să-l rateze, iar dacă v-a plăcut Quake 4, nu aveţi niciun fel de scuză să-l ocoliţi. I-a luat, într-adevăr, cam mult timp să ajungă la noi, însă face toţi banii, cu vârf şi îndesat.

■ KiMO

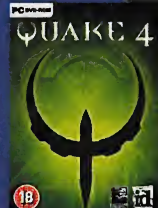

Păsărică, scoate-i ochii!

Gen FPS ▸ **Producător** Human Head Studios ▸ **Distribuitor** 2K Games ▸ **Ofertant** Best Distribution, Tel. 021-408.30.90 ▸ **Procesor** PIV 1.5 GHz ▸ **Memorie** 512 MB RAM ▸ **Accelerare 3D** minimum 64 MB RAM ▸ **ON-LINE** www.2kgames.com/prey

ALTERNATIVĂ

Quake 4

Acţiune furibundă, poveste de excepţie şi gameplay exploziv. Un veritabil clasic!




Pe-o planetă mică, patru ochi „sticleşte"

Grafică	10
Sunet	9
Gameplay	10
Multiplayer	8
Storyline	7
Impresie	9

8,8

LEVEL

Singura competiție din România
în care ești plătit BINE
dacă faci jocuri BUNE!

TU FACI JOCURILE

TU FACI JOCURILE

5000 €

Pentru întrebări și detalii, folosiți cu încredere adresa de e-mail tufacijocurile@level.ro.

De ce?

■ Pentru că micii producători de jocuri din România nu au nici o șansă într-o țară în care, deși talentul abundă, fondurile sunt practic inexistente.

■ Pentru că avem încredere în potențialul încă nerealizat al fiecăruia dintre voi.

■ Pentru că vrem să ajutăm la crearea unei industrii de jocuri adevărate în România.

Cine?

■ Oricine se poate înscrie în această competiție. Tot ce vă trebuie este o echipă de încredere, talent și dăruire pentru a putea duce un proiect la capăt.

Cum?

■ Este simplu. Mai aveți la dispoziție două luni de zile, până la sfârșitul lui septembrie 2006, pentru a prezenta, în cadrul unei festivități dedicate, o versiune jucabilă a proiectului vostru. Data festivității va fi anunțată în cursul lunii septembrie.

Cât?

■ **LEVEL** pune la bătaie **5000 de euro** pentru acest eveniment. Tot ce trebuie să faceți pentru a intra în posesia premiului este să prezentați în septembrie 2006 cel mai bun proiect din întreaga competiție.

■ Pe lângă premiile în bani, ne vom pune relațiile în mișcare, iar cele mai interesante proiecte vor fi prezentate celor mai importante firme de producție și distribuție din întreaga lume.

Alte detalii:

■ Pentru a participa la această competiție, trebuie să vă înscrieți trimițând un e-mail la adresa tufacijocurile@level.ro cu detalii despre proiectul vostru.

■ Vă puteți înscrie în orice moment, până în 15 septembrie 2006, dar vă recomandăm să o faceți cât mai repede.

■ Progresul fiecărui proiect va fi prezentat lunar în revista LEVEL și pe site-ul www.level.ro.

Reguli:

■ Echipa trebuie să fie formată numai din persoane de cetățenie română.

■ Proiectul trebuie să vă aparțină ÎN ÎNTREGIME, singura excepție făcând-o aplicațiile third party licențiate.

■ Nu sunt acceptate MOD-uri, ci numai proiecte de sine stătătoare.

■ Proiectul final trebuie să reprezinte o versiune perfect jucabilă.

■ Ultima dată de înscriere este 15 septembrie 2006.

Auto Assault

Pe drumuri cam ca la noi

Excerpts from Jen Kierce Private Recordings, Journal Entry #6a:0:16

„De multe ori mă întreb câţi ani au trecut de fapt de la prima Furtună Meteoritică. Umanitatea domina planeta odată...”

Viziunile apocaliptice au devenit un fel de necesitate a omului de rând, la fel ca dormitul sau mâncatul. Gândiţi-vă numai de câte ori auziţi de războaie atomice, meteoriţi, ere glaciare, pulsari, strat de ozon şi alte lucruri care ar putea pune capăt existenţei noastre. Până la urmă, după cum spunea cineva, cu o moarte suntem datori, iar ceea ce facem toată viaţa este să o aşteptăm. Însă nu înţeleg de ce toată lumea se aşteaptă la un eveniment radical care să ne elimine dintr-o lovitură pe toţi. Este chiar atât de greu să ne gândim că pur şi simplu o să dispărem pentru că civilizaţia umană va intra într-un declin ce se va sfârşi prin întoarcerea noastră la stadiul de maimuţă?

Un alt scenariu

Într-un viitor identic cu al nostru, dictat de veşnica luptă pentru dominaţie mondială, se anunţă un eveniment astronomic foarte interesant – o ploaie de meteoriţi deasupra întregului Pământ. Spectacolul este fantastic, cerul se înverzeşte, toţi meteoriţii ard frumos în atmosferă, iar cei care nu ard, imaginaţi-vă, pică în mare. După o perioadă însă, vietăţile de pe Terra, inclusiv oamenii, încep să se schimbe din multe puncte de vedere. Apar primele mutaţii serioase şi cu timpul apare chiar o rasă nouă, cea a mutanţilor, evident. Oamenii rămaşi cu genomul intact adoptă o atitudine de respingere şi izolare a acestor anomalii, ulterior chiar creând forţe armate specializate, alcătuite din fiinţe bio-mecanice care să ţină piept şi să reducă numărul mutanţilor. Însă metoda se dovedeşte ineficientă, aşa că umanitatea decide să se retragă în aşa-numitele ARK-uri, buncăre dotate pentru a susţine milioane de oameni pe o perioadă nedefinită. Însă, înainte de aceasta se hotărăşte o „salubrizare” prin intermediul armelor de distrugere în masă. Şi anii trec, iar umanitatea aşteaptă ziua în care Pământul va fi din nou locuibil. Acea zi soseşte, umanitatea scoate nasul la aer şi descoperă că lucrurile stau tare prost. Acum are doi duşmani, pe de o parte mutanţii, din motive evidente, şi, pe de altă parte, roboţii, care sunt destul de supăraţi că umanitatea i-a „uitat” afară când a copt Pământul.

Treiul cu năbădăi

Sper că vă e clar că lucrurile nu stau bine pentru nimeni. Pe lângă cele trei facţiuni clare, organizate, mai există o serie de alte fiinţe, umane sau nu, care au propriile lor legi, ambiţii, obiceiuri şi alte lucruri. De aceea, lupta pentru supravieţuire va fi cam de aceeaşi intensitate pentru toată lumea. Colac peste pupăză, INC, o organizaţie umană care pupă, pentru profit, pe toată lumea în zonele umbrite de ţesătură, descoperă între zonele dominate de cele trei facţiuni aşa-numitul Ground Zero. E vorba de o serie de outposturi care înconjoară o zonă care e plină de resursele atât de necesare tuturor. Şi uite aşa, ne întoarcem la bătaie, pe viaţă şi pe moarte, pentru dominaţie şi identitate rasială... Cu ocazia asta cred că am ajuns şi la acţiunea în sine. În primul rând, Auto Assault este un MMORPG, pentru care trebuie să plătiţi lunar pentru a putea juca. Deşi lumea vehiculează o serie de comparaţii gen Carmageddon într-o lume din Fallout sau un Twisted Metal online, îmi permit să nu fiu de acord. Jocul în sine şi abordarea sunt în felul lor originale şi, din punctul meu de vedere, plăcute. Din păcate însă, nu a fost foarte bine primit în rândul criticii mondiale, din motive pe care voi încerca să le deduc.

Spre ce şi cum

Aşadar, jocul este o combinaţie între un RPG şi un action cu maşini. Veţi avea atât un personaj fizic, care nu participă efectiv la luptă, cât şi maşina care este singurul mijloc de supravieţuire în lumea de afară. Ceea ce a rămas din Pământul de odinioară trăieşte în jurul rămăşiţelor autostrăzilor ce străbăteau continentele de la un capăt la altul. Motivul este simplu şi legat de faptul că toată lumea foloseşte vehicule pentru deplasare. Maşinile acestea folosesc energie pe post de combustibil, însă, pentru mine, modul cum această energie este produsă e un mister. Veţi primi la început un vehicul simplu, fără pretenţii, pe care este indicat să-l folosiţi pentru a îndeplini diferite sarcini sau quest-uri. Acest lucru nu numai că vă introduce în storyline-ul jocului, dar vă şi ajută să creşteţi rapid în nivel, respectiv să jucaţi cu un scop sau o serie de scopuri. Cum întreg universul din Auto Assault se învârte în jurul puterii distructive a unei maşini, majoritatea misiunilor vor consta în adevărate carnagii, orientate în special spre creaturile ce hălăduiesc pe tarlaua post-apocaliptică. Cu timpul, evident că veţi avea acces nu numai la milioane de tipuri de echipament, dar şi la modele mai speciale de maşini, cu puteri distructive semnificativ mărite.

Sistematică

Aşadar, jocul este oarecum orientat în jurul a două lucruri. Primul este personajul în


Eu şi doi indivizi de level 80

Tocado, oraşul mutaţilor


Un duș radioactiv în apartamentele personale


Ueis! Am găsit un Rare

sine, care are calitățile și abilitățile sale individuale, legate de rasă și clasă, iar al doilea este mașina, ce are caracteristicile ei specifice. Personajul are patru atribute de bază – Combat, Tech, Theory și Perception. Jocul oferă patru tipuri de clase jucabile, cu nume diferite în funcție de rasă. La bază însă, acestea îndeplinesc fiecare funcții specifice, adică Tank, Healer, Stealth și Support. Diferențele dintre ele sunt legate de atributele de bază cu care începeți și de skill-urile la care aveți acces ulterior. De asemenea, mare parte din echipamentul din joc are cerințe legate de clasă, inclusiv mașinile. Nu veți putea ca Stealth să folosiți mașină de Tanker. Cu fiecare level up veți putea distribui un număr de puncte în atribute și un alt număr în skill-uri. Diversitatea de skill-uri este destul de mare și cu siguranță va mulțumi orice pretențios. Skill-urile la care aveți acces sunt împărțite în două, de clasă și de rasă. Modul în care distribuiți punctele se poate la fel de veți obține depinde exclusiv de voi. Mașina însă este o cu totul altă poveste. Ea vine cu o serie de caracteristici gen viteză, greutate, manevrabilitate, armură, rezistențe etc. De asemenea, poate avea cargo mai mare sau mai mic. Mașinile au o serie de sloturi unde puteți instala arme, motoare, armuri etc. Diferențele între vehicule sunt legate de dimensiunile sloturilor pentru arme care pot fi Small, Medium și Large și unde nu se pot instala decât arme cu dimensiuni corespunzătoare. O mașină poate avea sloturi pentru arme în față și spate care sunt fixe, turela care e rotativă și un slot pentru Melee (armă ce este utilă în close combat). Una dintre caracteristicile foarte importante ale unei mașini se referă la modul în care rezistă diferitelor tipuri de damage. Tipurile de damage sunt în număr de cinci – Physical, Fire, Corossive, Contamination și Energy – fiecare rasă având anumite bonusuri. La fel, armele produc diferite tipuri de damage, unele dintre ele profitând și de bonusurile de rasă. Așadar, nu cred că e necesar să mai menționez că va trebui să folosiți tipuri diferite de damage în funcție de situație.

Oferta de piese

NetDevil a venit cu o idee foarte interesantă de a crea item-uri. Numărul de item-uri din joc este de câteva mii, ceea ce este destul de puțin pentru un MMORPG. Însă acestea sunt modele de bază. În paralel, ei au creat o bază de date de enhacement-uri organizată pe tipuri și categorii. Ori de câte ori se generează un item, în funcție de caracteristici și nivel, acesta își adaugă o serie de calități din baza respectivă de date. Interesant este că, de exemplu, pentru arme, toate caracteristicile sunt variabile, iar șansa de a găsi două arme identice este aproape zero. Evident, fac excepție cele care sunt distribuite de vendori sau cele care reprezintă loot-uri fixe. Acest lucru probabil că face din Auto Assault cel mai diversificat MMORPG în ceea ce privește item-urile din joc. Evident, cele extrem de rare, artefactele și unicatele sunt generate manual, fiecare în parte, de către producători. La acest capitol cred că e cazul să vorbim și de trade skills, deoarece implică același domeniu. Disciplinele de producție sunt multiple, însă fac parte din trei categorii: Armor, Projectile Weapons și Power Plants. Fiecare are trei niveluri, însă numai una poate fi dusă până la nivelul de Master. De aceea, va trebui să alegeți foarte bine încă de la început în ce doriți să vă specializați. Pentru a crea un item va trebui întâi să memorați blueprint-ul. Pentru a obține un blueprint, este necesar să reparați un item stricat. Șansele de a memora rețeta sunt dependente de skill-ul pe care îl aveți în Memorisation. Acesta este doar unul dintre skill-urile de care aveți nevoie pentru trade skills. De departe cel mai important este Reverse Engineering. Prin intermediul lui puteți să stricați un item anume, care, să zicem, are calități excepționale. Acesta poate fi reparat și dacă veți memora blueprint-ul, veți avea posibilitatea să reproduceți la nesfârșit, în funcție de resursele de care dispuneți. Aici este una dintre cele mai mari probleme. Resursele, care sunt de foarte multe tipuri, se obțin exclusiv prin grinding, ceea ce pe unii îi va plictisi foarte repede.

Trade skills... producție pe timp de pace

Alte radio-activități

Acum, poate e timpul să exprim și o opinie personală în ceea ce privește acest joc. Ca plusuri, jocul oferă multe. În special, este vorba de diversitate, atât ca relief, cât și ca item-uri. Din nefericire, la capitolul activități, avem o problemă. În afară de quest-uri, grinding și producție, nu prea ai ce face. E clar, dacă vrei să fabrici item-uri, e nevoie să pierzi o grămadă de timp cu distrusul a tot ceea ce vezi în fața ochilor. Quest-urile sunt drăguțe, însă și ele devin monotone destul de repede. O altă problemă este feeling-ul. În niciun caz nu te simți ca și cum ai conduce un bolid pe patru roți, înarmat până în dinți. Pare mai mult a fi o mașină de jucărie. Combat-ul este foarte bine realizat, însă nu ai sentimentul acela clar de satisfacție când reușești să dai un boss jos. Și uite așa ajungem la cea mai mare problemă a jocului – Death Penalty. În acest joc, în momentul în care ți se distruge mașina, un elicopter INC vine și te așază la cel mai apropiat Repair Station. Nu pățești nimic, nu pierzi experiență sau bani... absolut nimic. Mi se pare că acest lucru taie complet orice plăcere de a juca, deoarece nu ai absolut nimic de pierdut. Aceasta este cea mai mare greșeală pe care o putea face NetDevil. Chiar și în World of Warcraft pierzi ceva în cazul în care mori. Deși jocul este bazat pe o idee bună, totuși mai este mult de lucrat la amănunte până când îl vom putea numi un MMORPG competitiv.

Elemente tehnice

Grafica jocului este bună, însă nu excelează în raport cu cerințele de sistem, mai ales dacă activați umbrele. În plus, deși la început s-ar putea să fiți impresionați de designul de nivel, ulterior o să vedeți că este destul de repetitiv. Însă, Auto Assault este singurul joc care are relief distructibil, ceea ce este un lucru pe care aș vrea să-l văd în toate jocurile online. A-ți pune amprenta asupra reliefului este un lucru senzațional, chiar dacă totul va reveni la forma inițială peste 15 minute. Poți să razi complet de pe fața pământului orășele întregi, iar senzația merită. Păcat de faptul că deși coloana sonoră este frumoasă, restul sunetelor sunt groaznice. Armele sună mult prea asemănător, mașinile sună toate la fel etc. Un pic de diversitate sonoră ar fi fost bine-venită într-un joc ce ocupă în jur de 7 GB pe hard disk. Cu asta am acoperit o parte din ceea ce aduce Auto Assault ca MMORPG, urmând ca restul să-l descoperiți voi în trial-ul de 14 zile care este prezent pe DVD-ul LEVEL de luna aceasta.

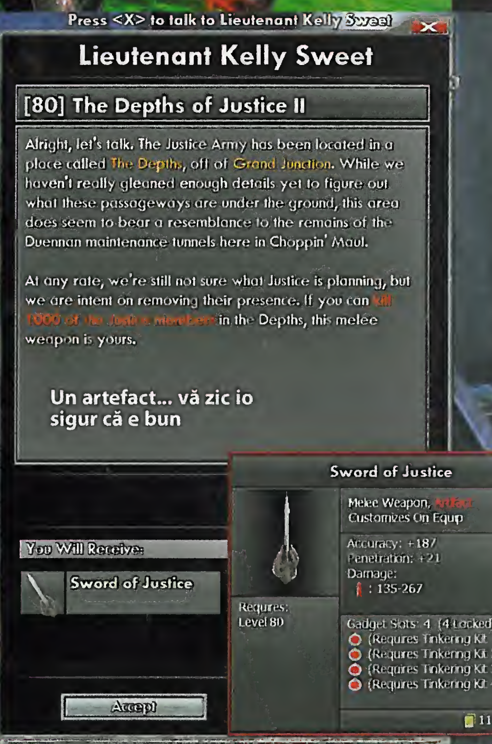
■ Locke


Cred că în background se poate distinge moartea

Gen MMORPG ▸ **Producător** NetDevil ▸ **Distribuitor** NCSoft ▸ **Ofertant** TNT Games, Tel. 021.345.55.08 ▸ **Procesor** P IV 1,6 GHz ▸ **Memorie** 512 MB RAM ▸ **Accelerare 3D** 64 MB VRAM

Grafică	8
Sunet	7
Gameplay	8
Multiplayer	8
Storyline	7
Impresie	8

7,6



Un artefact... vă zic io sigur că e bun


La grămadă se face experiența

ALL'S FAIR IN LOVE AND GLOBAL THERMONUCLEAR WAR

TITAN QUEST

A'nceput de ieri să cadă câte-o muză. Acum a stat. Ares s-a mai răzbunat...



Ca un adevărat clasic ce se află, Diablo II calcă pe urmele lui Doom. Dacă vă amintiţi, când Quake scotea capul la lumină, toată floarea Industriei se strofoca din răsputeri să dea peste nas Doom-ului. Quake 2 a declanşat la rândul lui isteria Quake 1 killer şi aşa mai departe… Aplicând acelaşi raţionament, de data asta ţinta „agresiunilor" fiind Blizzard cu al ei Diablo II, la mai bine de şase ani de la apariţia jocului care a trasat noi repere, a schimbat complet seturile de valori şi a impus noi standarde industriei RPG-urilor, ideea unui Diablo II killer este înfiptă adânc în mintea oricărui producător cu visuri de mărire. Cei de la Ascaron, părinţii lui Sacred, s-au apropiat destul de mult, însă n-au reuşit decât să dea un şut anemic (ceea ce-i lucru mare) tronului pe care s-a instalat Diablo II şi s-au resemnat. Cea mai recentă tentativă aparţine companiei Iron Lore, se numeşte Titan Quest şi, sper eu, va reuşi să ne scoată măcar pentru câtva timp din cotidianul Diablo II.

Muzăăă! Lasă-i, bă, la mine!!!

După cum în societate dă bine să cunoşti măcar câteva aforisme greceşti pe care să le împărtăşeşti amicilor sau amicelor cu sâni mari la o berică sau la o lansare de carte, Grecia Antică este setting-ul perfect pentru orice joculeţ care se vrea cult. Avantajele, după cum veţi vedea, sunt multiple. În primul rând, având acces nelimitat (săracul Homer n-a apucat să-şi înregistreze operele la Uniunea Scriitorilor) la un univers deja existent şi care, pe deasupra îl are pe vino'ncoa (serialele Xena şi Hercule s-au asigurat de acest lucru), eşti scutit ca producător de travaliul premergător naşterii unui univers nou-nouţ şi ai timp să te concentrezi asupra altor aspecte. Gândiţi-vă la mamele care, speriate de nouă luni de obezitate şi de chinurile facerii, aleg adopţia şi o să aveţi o imagine clară.

În al doilea rând, „barzii" prezenţi în fiecare orăşel nu vor pierde ocazia să ne bage pe gât câte un mit grecesc, egiptean, chinez sau babilonian (rochiştilor, o ştiaţi pe aia cu Marduk care l-a căsăpit pe Tiamat?) şi dau Titan Quest-ului un parfum foarte discret de software educativ numai bun pentru desţelenirea minţilor celor rămaşi la nivel de „Ana are headshot" de când cu extraordinara descoperire a „cantărului".

Eu (şi mulţi alţii ca mine), în schimb, care am crescut cu „Metamorfozele" lui Ovidiu sub pernă şi am fost forţat de o mătuşă profesoară de greacă veche şi latină să mănânc Iliade, Odisei şi să fugăresc muzele prin casă (deşi, copil fiind, îl preferam de departe pe Alexandru Mitru cu Legendele Olimpului cu tot), am sărit peste intervenţiile dascălilor antici şi am picat într-o poveste subţirică de tot care, cel mult, poate oferi (de fapt cred că acesta a fost şi scopul) doar un motiv puternic pentru un măcel şi mai puternic şi nicidecum satisfacţia intelectuală obţinută după ce ai reuşit să descurci iţele unei poveşti mai întortocheate decât Labirintul din Knossos. Mai mult, senzaţia puternică de „lasă vorba, dă-i cu paru' " este accentuată puternic de quest-urile secundare.

O aspirină şi patru kile de tifon, că mi-a dat cu virgulă!

Pe scurt, dacă sunteţi cât de cât la curent cu miturile greceşti, aţi aflat de rebeliunea titanilor conduşi de Typhon, fiul Gheei şi al lui Tartarus, în urma căreia Zeus a fost redus la nivelul lui Ţugulea (i-au fost furate tendoanele muşchilor mâinilor şi picioarelor). În urma intervenţiei providenţiale a fiilor lui, Hermes şi Pan, Zeus este reasamblat, îl electrocutează puţin pe Typhon şi prăvăleşte muntele Etna asupra lui. Iron Lore nu s-a deranjat prea tare cu aceste mici amănunte, şi-a permis o mică licenţă poetică şi s-a rezumat la a aminti vag de un război dus de titani împotriva olimpienilor. După ce au pustiit puţintel pământul, titanii au fost reduşi la tăcere, iar Typhon a fost întemniţat sub un munte oarecare (nu vreau să vă stric plăcerea, dar n-o să-l găsiţi în Sicilia... sau în Europa). Lucrurile s-au liniştit pentru o clipă până în momentul în care o mână de slujitori ai titanilor (Telkine) s-au apucat de blestemăţii, iar zeii, ca de obicei, au luat-o la sănătoasa.

Picat ca din senin în mijlocul unui sătuc grecesc, fără un background serios, jucătorul va încerca să depisteze cauza nenorocirilor abătute asupra săracei Grecii şi, până la sfârşit, se va trezi încet-încet în eterna postură de salvator al Lumii. Şi o va lua de la capăt pe alt nivel de dificultate. Muzele i-au cam ocolit pe scenariştii de la Iron Lore, care s-au mulţumit doar cu povestea tipică a unui Hack&Slash în care personajul este doar o armă şi nu o fiinţă umană, cu visurile şi năzuinţele ei. Sau poate e doar un spartan, căci ei se înscriau cel mai bine în profilul de star H&S. Pe bune, dacă erai spartan şi plângeai la o telenovelă sau tuşeai puţin, erai catalogat drept veriga slabă şi te învârteai de un bilet dus către Câmpiile Elizee.

Cu Pegasul prin Antichitate

Deghizată în companie de turism, Iron Lore ne va oferi un sejur de câteva zeci de ore în cele mai cunoscute staţiuni turistice ale Antichităţii. În Grecia ne aşteaptă un grătărel cu spartanii, o hârjoneală tovărăşească cu Minotaurul în Labirintul din Knossos şi, în cele din urmă, un ceăiuc cu Oracolul din Delphi. Pe drum vom avea ocazia să întâlnim câteva din personajele pitoreşti care au condimentat miturile Greciei Antice. Dacă o să vă întâlniţi cu un centaur Nessus, să vă ascundeţi bine nevestica, altfel o să păţiţi ca Heracle. „Blândul" Polifem şi oile lui păzesc bogăţii nemăsurate, iar pe restul vă las să-i recunoaşteţi singuri. După ce nu veţi lăsa piatră neîntoarsă în Grecia, Egiptul şi piramidele sale vă vor înghiţi de vii, ghid turistic fiind vestitul Imhotep, membru marcant al Frăţiei lui Prometeu (de unde şi până unde, nu ştiu, dar sună frumos... Imhotep din Frăţia lui Prometeu). Vom profana morminte şi vom şuti frumuşel giuvaericalele uitate de hoţii de piramide timp de câteva ore, după care vom fi trimişi scurt în Orient unde pornim o cursă nebună de la Babilon până la Muntele de Jad via Drumul Mătăsii. Presărată bineînţeles cu obiectivele din orice ghid turistic care se vrea serios: Grădinile Suspendate, Marele Zid şi, nu în ultimul rând, armata de soldaţi din terra-cotta ai dinastiei Quin.

Acum că v-am înmuiat un pic, e timpul pentru vestea proastă numărul unu. Nu suntem aruncaţi într-o lume imensă pe care putem s-o explorăm după bunul nostru plac, ci suntem plasaţi pe un drum cu foarte puţine opţiuni. O peşteră ici, altă peşteră colo, un quest secundar pe alocuri nu sunt în măsură să dea impresia de libertate de mişcare. Iron Lore ar fi avut multe de învăţat de la Sacred, dar s-a mărginit să „spioneze" doar Blizzard-ul



Măreţul Kiwiopulous



La o şuetă cu un pietroi



El e Polifem. Nu vede bine.



Tripleții mitologici

Un cojoc, o căciulă și câteva perechi de mănuși. O recoltă bună

La cap de poooood...

Auzi, ești rudă cumva cu Bigfoot?

și nimic altceva. Ca să-și mai spele din păcate (lipsa hărților aleatorii a la Diablo II sau a unei lumi „deschise"), oamenii de la Iron Lore au făcut cadou modderilor un editor simpatic care, folosit cum și de cine trebuie, ar mai adăuga puțină sare și piper.

Vestea proastă cu numărul doi: pe alocuri peisajul devine oarecum monoton. Dar cum oamenii se bucură de mare chiar dacă este doar o întindere plictisitoare de apă, iar voi n-o să prea aveți timp să admirați peisajul, nu-i mare bai.

Aspectul mai „neplăcut" al micii excursii este, ca de obicei, insistența băștinașilor. Dacă în zilele noastre șoferul de taxi, șuțul de gară și grasul cu cazarea sunt singurii inamici ai turistului, antichitatea e puțin mai nemiloasă și asmute împotriva noastră toate hoardele nihiliste ale abisului, pe care le-au fătat mitologia și mintea mereu fertilă a desenatorilor tocmiți de Iron Lore. Mitologici sau nu, monstruleții vin în diverse forme, culori și mărimi și sunt, zic eu, pe placul fiecărui amator de animale-care-nu-există. În Grecia vom căsăpi minotauri, satiri, harpii, centauri și alte câteva lighioane ce bântuiau pământul pe vremea lui Tezeu. Egiptul ne aruncă în cârcă statui faraonice, scarabei mutanți și o haită de necuvântătoare satanice născute din halucinațiile muritorilor de sete. Orientul, la rândul lui, supralicitează cu yeti giganți, un neam războinic de tigri avansați și o cireadă de dragoni corciți cu... rațe cred. Adăugând la menajerie alte câteva zeci de dobitoace pe care spațiul nu-mi permite să vi le descriu cum se cuvine, pot spune cu mâna pe inimă că Titan Quest găzduiește o grădină zoologică în stare să îl satisfacă până și pe cel mai mofturos copil. Și păianjenii... aaah, păianjeniiiii!!!!!



Frații Șopârlă executând un dans tradițional



Copăcelul eroului necunoscut

O fărâmă de originalitate este adusă de sistemul de clase implementat de Iron Lore cu mare grijă. Alegerea de început se rezumă doar la sexul personajului, urmând ca pe parcurs să ne construim un personaj cât mai apropiat stilului nostru de joc. Există opt masteries (echivalentul claselor din Diablo), fiecare cu skill tree-ul său bine definit. După nivelul opt putem alege o a doua specializare, facilitate care crește substanțial numărul „configurațiilor" posibile adăugând un plus imens la rejucabilitate. Deși personal am optat pentru un fighter cu dual wield (criminal), iar timpul nu mi-a permis să cresc și un magic user, am studiat cu atenție oferta de magie și am găsit-o promițătoare. Apelând la varianta „sună un prieten", mi-am confirmat bănuielile (mersi Carmen, Mike, Bossman) și o să pornesc în curând o farmazoancă doar pentru plăcerea de a vedea un satir rumenindu-se la un fireball de tabără sau de a asmuți un lupșor asupra mistrețului care m-a făcut să dau pe gât ultima poțiune de viață.

Poțiunile, care mai că nu cresc pe garduri (la un moment dat aveam în jur de 300 în inventar), aparenta rezistență a personajului la zeama de sabie sau potența unei vrăji maxate pot da impresia (Carmen știe) de invincibilitate, însă fiți fără grijă. Chiar dacă Zeus vă laudă la finalul jocului (foarte „impresionant" discursul moșului), cele două niveluri de dificultate „descuiate" odată ce ați terminat jocul vor încerca să vă convingă că nu sunteți Epicul. Am uitat ceva? Da, level cap-ul. Șaij'patru. Sau pe undeva pe-acolo.

Ce vrei să te faci când vei fi mare, puișor? Hefaiftof, nenea!

Contemplând grămada de fierărie lăsată în urmă de miile de cadavre ambulante, am realizat că meșteșugarul Hefaistos, siderurgist cu normă întreagă la Sidex Olimp, a avut serios de lucru. Urmând tradiția pornită de Diablo, majoritatea „obectelor" din Titan Quest sunt generate aleatoriu. Pentru o mai ușoară identificare, Iron Lore a pus la lucru clasicul cod al culorilor. Albul demarcă un știft, galbenul ridică puțintel ștacheta și captează puțin atenția, verdele dilată pupila, albastrul provoacă un fluierat admirativ (sau chiar un urlet victorios dacă este de set), iar purpuriul va încărca mai mult ca sigur factura telefonică și va trezi câțiva cunoscuți din somn. Un jucător de Diablo II, obișnuit să tresalte de câte ori vede verde în fața ochilor, se va comporta atipic, însă, dacă are ceva WoW la activ, va învăța rapid că acum se poartă purpuriu. Ca fapt divers, seturile se prezintă în număr de patruzeci și, pe lângă bonusurile titanice, oferă un look pe măsură. Nu le ratați.

Locul pietrelor prețioase din Diablo este luat de fragmentele de relicve care-și ițesc căpșoarele din cufere sau din buzunarul victimelor. Odată alipite vreunui obiect din dotare, încep să-și facă treaba și oferă bonusuri cu lopata. Pe principiul „unde-s mulți, bonusul crește", fragmentele pot fi combinate, iar când „colecția" este completă e prilej de mare bucurie și bonus.

E bine să știți, totuși, că realitatea nu e chiar atât de roz precum ați fi tentați să credeți. Majoritatea drop-urilor sunt complet

inutile, iar uneori (de fapt mai des) diferenţa dintre cerinţele unui obiect şi oferta personajului este destul de mare. Nu e prea plăcut să te îmbie cineva cu un amărât de cuţitaş de nivel 3 când tu ai deja câteva zeci de mii de monştri la activ. În plus, generatorul de item-uri funcţionează suspect de asemănător celui din Diablo şi, oricât de apetisant ar părea la prima vedere, la un moment dat ajunge la fundul sacului şi serveşte doar variaţiuni pe aceeaşi temă. Oricum, fiind vorba de nişte limitări de care se izbesc toate H&S-urile construite după reţeta Diablo II, putem spune că păcatele lui Titan Quest la acest capitol pot fi trecute uşor cu vederea.

Teme-te de plagiat chiar dacă îţi face daruri

O companie relativ nouă, Iron Lore nu s-a sfiit să arunce un ochi (şi nu de puţine ori, chiar pe amândoi) în ograda „concurenţei". Spre cinstea lor, majoritatea „împrumuturilor" au fost investite cu cap. De exemplu, ca un om cu o memorie vizuală mai scurtă decât puţa de bacterie, am fost foarte încântat să văd că Titan Quest mi-a sărit în ajutor cu un sistem de inspecţie a obiectelor perfect identic cu cel din World of Warcraft. Mângâiem discret cu mouse-ul obiectul ce ne interesează şi, pe lângă informaţia cerută, îşi va face apariţia o casetă cu detaliile item-ului pe care dorim să-l înlocuim. O altă privire rapidă în curtea lui WoW a determinat apariţia DPS-ului (damage per second), o altă statistică extrem de utilă. O variantă îmbunătăţită a Town Portal-ului (căruia i-am dus lipsa în Sacred... dar ăla avea cal) care ne scuteşte de cumpărat scroll-uri ca bezmeticii, este un alt „împrumut" pe care îl salut şi îl iubesc, mai ales când inventarul este plin şi nu mi-ar strica nişte bănuţi şi ceva loc liber pentru poţiuni.

Ca fapt divers, dacă tot suntem la capitolul „plagiat", un boss care a împrumutat de la Baal prostul obicei de a se multiplica exact când ţi-e lumea mai dragă m-a făcut să repet aceleaşi înjurături adresate satanei de Baal acum doi ani.

Bună ziua, sunt Pygmalion. M-a căutat cineva?

După cum spuneam la începutul articolului, un setting luat de-a gata şi nu prelucrat în forjele imaginaţiei îţi lasă timp pentru altele. În cazul nostru, „altele" desemnează exclusiv grafica. Locke deja strigă la mine să termin, că mă întind mai mult decât mi-e foaia, deci mă rezum la a vă spune că Titan Quest este, de departe, unul dintre cele mai chipeşe jocuri ale momentului. Absolut tot a fost creat sub semnul bunului gust. Avem un bump mapping discret, ceva urme de „rag-doll" şi o paletă de culori genial aleasă. Cel mai important, nu se face exces de efecte speciale. Există, dar sunt folosite unde trebuie, când trebuie şi exact cât trebuie. Iarba se unduieşte discret sub picioarele tale, apa arată cât se poate de bine, iar texturile folosite sunt de o naturaleţe ieşită din comun. Din nefericire, singura acţiune la care camera se pretează este zoom-ul. Dar ce zoom... Totuşi, dacă vreţi să vă bucuraţi cum se cuvine de spectacol, ar trebui să investiţi într-un upgrade mititel, altfel o să cam bateţi din buze în faţa unui framerate minuscul. Asta dacă nu v-aţi dedulcit la un sistem nesimţit până acum, caz în care vă urez distracţie plăcută şi mă oftic că nu-l pot juca şi acasă...

La calul troian, la calul troian...

... măceeeeeeelu-i duuuulce! Ca de obicei, primul clic a fost mai greu. Între alte două clicuri, mi-am informat colegii care rânjeau în spatele meu că nu-i dau mai mult de şapte nici să mă taie. Opt ore şi un milion de clicuri mai târziu urlam după Locke să vină să-mi vadă casca şmecheră găsită într-un cufăr ordinar. Ca un adevărat cal troian, odată ajuns în calculatorul meu a aşteptat până seara, când s-a dezlănţuit iadul care m-a lăsat nemâncat vreo două zile. Şi părea atât de nevinovat...

Acum o să răspund la întrebarea care stă pe buzele tuturor: avem de-a face cu un Diablo II killer? În momentul de faţă, nu. Diablo II are în spate şase ani, timp în care a fost dus aproape de perfecţiune (pe felia lui), şi o bază imensă de jucători pentru care nici măcar termenul „Diablo killer" n-a fost şi nu va fi inventat, oricât de mult s-ar chinui vreun producător să le demonstreze contrariul. Titan Quest, cu micile sale probleme tehnice şi conceptuale, se află momentan la începutul evoluţiei. Un început excelent, dar este loc de mai mult şi nu cred că se va supăra cineva dacă va primi mai mult. Totul e să ne arătăm interesaţi, oferind astfel un motiv producătorilor să-şi trimită „copilul" la facultate. Şi eu zic că merită. Un Titan Quest puţin mai „şcolit" ar fi mană cerească.

■ cioLAN


Un pas mic pe un zid mare şi chinezesc


Tu eşti Ramsese? Eşti cam palid...


Da, e spoiler!

Gen Action/RPG ▸ Producător Iron Lore ▸ Distribuitor THQ ▸ Procesor PIV 3 GHz ▸ Memorie 1GB RAM ▸ Accelerare 3D minimum 64 MB, Pixel Shader 1.1 ▸ ON-LINE www.titanquestgame.com

Grafică	9
Sunet	8
Gameplay	8
Multiplayer	8
Storyline	7
Impresie	8

8

B.o.S

Bet on Soldier

Blood of Sahara

Un pariu pierdut cu viaţa?

Am jucat Bet on Soldier şi nu prea mi-a plăcut. M-am săturat de jocuri în care n-ai altceva mai bun de făcut decât să faci cărare printre hoardele de băgăreţi care curg în valuri, unul după altul, numai pentru a face cunoştinţă cu gloanţele şi rachetele trimise în întâmpinarea lor. Bet on Soldier a încercat la vremea lui să vină cu ceva nou, un model de joc care să condimenteze supa FPS-urilor, al cărei gust risca să se piardă. Măcar a încercat... Pentru că de reuşit, n-a prea reuşit.

E foame de bani!

Pentru cei care au văzut în BoS un joc cu un gameplay fascinant, Blood of Sahara nu dezamăgeşte în totalitate. Este la fel de brutal, gradul mare de dificultate constituind un punct de atracţie pentru veteranii genului, şi aruncă cu inamici înarmaţi până în vârful urechilor încă din primele momente. Eroul jocului a rămas acelaşi soldat în căutarea norocului, mizând cu noi teancuri de bani pe propria sa viaţă într-un sângeros joc de noroc al războiului. În viitorul omenirii, acesta a devenit un motiv de distracţie şi o importantă sursă de venit pentru organizatorii acest... spectacol televizat. Un fel de loterie, d... vreţi, din care oricine poate câştiga un ban în plus, cu condiţia să parieze pe soldatul care ajunge întreg la linia de sosire. Pentru a vă face o idee despre Blood of Sahara, ar fi suficient să citiţi review-ul jocului original, pentru că în lipsa poveştii, imposibil de descris chiar şi în câteva cuvinte, jocul nu aduce nimic nou cu excepţia a cinci hărţi noi. Atât. Cinci hărţi pentru care băieţii de la Kilotonn s-au spetit opt luni de zile. Până şi inamicii sunt aceiaşi, misiunile (în număr de două) constând în cafturi ce se întind de-a lungul a maximum cinci ore de joacă. Avem doi boşi de nivel, fiecare dintre ei protejat de aceleaşi scuturi impenetrabile ce transformă luptele împotriva lor într-un calvar. Singura satisfacţie pe care o poate oferi uciderea pe bandă rulantă a soldaţilor din tabăra adversă sunt banii câştigaţi de-a lungul măcelului, atât de pe urma pariurilor directe împotriva participanţilor la joc, cât şi de pe urma capetelor zburate în drum spre locul de întâlnire cu aceştia. Cu cât ai mai mulţi bani la îndemână, cu atât vei avea mai multe şanse să te alegi cu o armură mai solidă, o armă mai puternică sau cu puncte de salvare cât mai dese. Nimic nu este gratis.

ALTERNATIVĂ

FAR CRY

Unul dintre cele mai bune FPS-uri din toate timpurile, care merită cu prisosinţă butonat.


Vezi că-ţi curge sânge din nas...

Putere Stelară

Aşadar, cu ce ne-am ales cumpărând Blood of Sahara? Câteva misiuni şi aceleaşi feţe pupate de gloanţe, un engine prost optimizat, controlul ocazional al unui mech, ce mai alungă puţin din monotonie şi transformă confruntările în băi de sânge, multiplayer anost, dar mai presus de toate... cu StarForce. Hehe, uite că nu scăpăm de băgăreţ.

■ KiMO

Gen Pure FPS ▸ Producător Kilotonn ▸ Distribuitor Digital Jesters ▸ Procesor PIV 2 GHz ▸ Memorie 512 MB RAM ▸ Accelerare 3D minimum 128 MB ▸ ON-LINE www.betonsoldier.com

Grafică	7
Sunet	5
Gameplay	7
Multiplayer	6
Storyline	4
Impresie	5

5,6


Vă-mpuşc pe toţi şi cotropesc haremul!


Ce dulce, dansează numai pentru mine

Micro Machines V4

Mini maşini. Maxi distracţie?

S-a întors încă un titlu clasic, cu o istorie de nu mai puţin 15 ani. Atenţia celor de la Codemasters pentru „vechiturile" care nu vor avea niciodată o grafică şi o prezentare de excepţie, dar care oferă un gameplay pe cât de simplu, pe atât de reuşit, oferă un motiv de bucurie gamerilor bătrânei şi o şansă noii generaţii. Micro Machines a fost un astfel de joc şi sperăm din toată inima că aceleaşi particularităţi le va păstra şi pe viitor.

Blood on the kitchen floor

Partea de single player din Micro Machines V4 ne plimbă prin patru divizii valorice, de la Learner la Legend, fiecare cu mai multe cupe, care la rândul lor au trei sau mai multe curse. În total se strâng peste 70 de curse în care trebuie să le venim de hac adversarilor prin orice mijloace posibile. Viaţa în Micro Machines nu este deloc uşoară, iar de expresia fair play nu a auzit nimeni. Eşti doar tu, adversarii şi armele de pe traseu pe care trebuie să le foloseşti în cel mai eficient mod posibil. Dar nu toate cursele sunt învăluite în „violenţă". În două cazuri, lupta o duci doar cu cronometrul, mai exact, trebuie să baţi un anumit timp pe parcursul unui tur de bucătărie sau să prinzi toate checkpoint-urile în timp ce faci slalom printre toate obiectele dintr-un birou. Cursele în care parşivul AI se prezintă şi el la linia de start se împart în două categorii. Una în care pentru a învinge trebuie să pui o anumită distanţă între tine şi adversar, iar alta este clasica „cel mai bun după trei ture". Un start reuşit poate fi cheia succesului în toate cele patru tipuri de curse şi, chiar dacă diferă pentru fiecare maşină în parte, secretul este să accelerezi în jurul momentului în care se aprinde al doilea bec al semaforului. Nu doar startul diferă la fiecare maşină în parte, ci şi comportamentul pe întreaga durată a cursei. De asemenea, ţinuta machetuţelor diferă şi în funcţie de suprafeţele pe care rulăm. O aderenţă bună avem pe lemn sau metal, spre deosebire de sticla circuitelor din bucătărie sau nisipul de pe plajă. Diferenţele între maşini sunt date de viteză, acceleraţie, aderenţă şi, pentru că nu suntem la ora de modelism, nu putem schimba mini plăcuţele de frână sau mini sistemele electrice şi, implicit, datele machetuţelor. Pe parcursul jocului ajungem să deblocăm nu mai puţin de 750 de maşinuţe care sunt divizate în 25 de categorii. Diferenţele dintre maşinile din aceeaşi categorie sunt prea mici, aşa că trebuie să privim situaţia ca şi când am avea 25 de bolizi diferiţi.

ALTERNATIVĂ
MASHED: FULLY LOADED

Cursele sunt o adevărată plăcere mai ales când ne rupem în mine şi rachete cu AI-ul. Acesta concurează în echipă sau individual şi este foarte bine realizat. Nu e nici şoferul perfect, însă nici nu face acum şcoala. Greşeşte exact cât trebuie, foloseşte tot ce îi iese în cale şi nu stă prea mult pe gânduri când are şansa să te scoată de pe traseu printr-un duel portieră la portieră. Odată ce ajungem să cunoaştem traseul, începem să-i facem şi noi viaţa grea. Un start perfect (anunţat de mesajul Great Turbo) care să ne trimită în frunte la cules de arme, energie şi alte power-up-uri presărate pe traseu lasă puţine şanse de reuşită AI-ului. Avem arme cu plasmă, rachete, mine, mitraliere, lansatoare de flăcări sau generatoare de şocuri electrice şi pentru un vârf de eficienţă în folosirea lor trebuie să ţinem cont de poziţia faţă de restul concurenţilor şi caracteristicile traseului. De exemplu, şocurile electrice îi afectează pe toţi concurenţii din jur, iar în aer sau pe porţiunile în care poţi zbura din traseu sunt cea mai bună soluţie. Power-up-urile întâlnite pe circuitele jocului contribuie din plin la plăcerea de a juca Micro Machines v4, dar o diversitate mai mare ar fi fost bine-venită. Per total, jocul oferă gameplay-ul pe care l-am aşteptat cu toţii, cu un ritm rapid, un control simplu şi, desigur, o mulţime de situaţii amuzante, în special pe partea de multiplayer. Micro Machines este exact genul de joc în care chiar şi atunci când pierzi o faci cu zâmbetul pe buze, iar tastatura sau gamepad-ul răsuflă uşurate că, măcar de data asta, nu e vina lor. Singurul minus e dat de camera care de multe ori îţi ascunde efectiv porţiunea de traseu din faţă, situaţie în care te bazezi doar pe memorie şi instinct şi conduci cu speranţa că nu urmează o plantaţie de mine. Nici camera retro pe care o primim drept răsplată la sfârşitul campaniei single player nu ne scapă de această problemă.

Schimburi nesilite şi forţate

Cei de la Codemasters ne pun la dispoziţie, pe lângă numărul mare de trasee, şi un editor prin care ne putem face de cap... totuşi într-un mod limitat. Nu avem libertate totală în modificarea circuitului de bază, iar locaţiile power-up-urilor sunt stabilite deja, urmând ca noi să alegem ce anume vrem să punem acolo. Mai mult de cinci minute nu ai cum să pierzi cu un circuit nou, dar totuşi mai bine aşa decât deloc. Ca şi în realitate, unde sunt machetuţe, apar şi tranzacţii. Schimburile pot fi făcute online, dar şi între profilurile create pe acelaşi calculator. Multiplayer-ul acoperă toate variantele posibile şi aici îşi arată potenţialul cu adevărat Micro Machines v4. Cursele pot fi „for fun" sau „for keeps", situaţie în care la sfârşit pleci pe jos acasă dacă ai pierdut sau cu un convoi de patru maşinuţe dacă ai făcut praf adversarii. Numărul de circuite este mai mult decât satisfăcător şi ne plimbă printr-o mulţime de decoruri încărcate cu tot felul de obiecte pe care le întâlnim în mod normal într-o bucătărie, un birou, un supermarket sau o măcelărie, şi care sunt folosite pentru a defini traseul. Dacă traseele arată foarte bine şi reuşesc să-ţi dea impresia că te joci într-adevăr cu machetuţe, acestea din urmă au fost cu siguranţă neglijate. Seamănă mai curând cu nişte modele de carton peste care s-a aruncat cu vopsea decât cu copiile în miniatură pe care le colecţionam când eram mici. Implicit, suntem privaţi şi de plăcerea de a arunca o privire prin garajul în care ne păstrăm colecţia de maşinuţe câştigate. Sunetul din Micro Machines v4 nu reuşeşte decât să ne zgârie pe creier şi inevitabil winamp-ul îşi intră în drepturi.

Salutăm scoaterea jocului Micro Machines v4 de la naftalină, însă din păcate nu putem să trecem peste o cameră care ne cam supără, peste aspectul micilor bolizi de la care aşteptam mult mai mult sau peste sunetul care din fericire poate fi înlocuit foarte rapid. Pe de altă parte, cursele în multiplayer sunt bestiale şi sunt fericit că am retrăit momente asemănătoare celor oferite de jocuri gen Bomberman, Death Rally, Worms Armageddon sau Sensible World of Soccer. Iap... the good old days!

■ Rzarectha

Gen Arcade ▸ **Producător** Supersonic Soft. ▸ **Distribuitor** Codemasters ▸ **Ofertant** Best Distribution, Tel. 021-408.30.90 ▸ **Procesor** PIII 800 MHz ▸ **Memorie** 128 MB RAM ▸ **Accelerare 3D** minimum 32 MB VRAM ▸ **ON-LINE** www.codemasters.co.uk/micromachines/

Grafică	7
Sunet	5
Gameplay	8
Multiplayer	8
Storyline	–
Impresie	7

7

Cineva nu a şters praful de pe birou

O roată intră în depăşire

Trei, Doamne, şi toţi trei

Să-i perpelim la foc mic

Bah, mă lăsaţi fără baterii!!!

Clone Bandits (UT2004)

Într-un viitor apocaliptic, două clanuri războinice își construiesc avanposturi pe ruinele unei baze militare abandonate, doldora de clone. Cam ciudată premiza tăvălelii din Clone Bandits, fără doar și poate, însă mod-ul este foarte distractiv și deosebit de creativ. Clone Bandits instalează o singură hartă în directoarele lui Unreal Tournament 2004, modul excentric de joc surprinzând din prima clipă, printr-o reușită combinație între CTF și Onslaught. Da, ați auzit bine, echipele luptând pentru controlul unor clone. De fapt, ambele echipe sunt clone și pot cădea pe capete atâta timp cât se pot clona, pentru a se întoarce imediat pe terenul de joacă. Numărul de clone prezente pe hartă este limitat și acestea pot muri. Dacă mor, nu mai pot fi recuperate. Modul în care pot fi procurate alte clone implică fuga până în baza adversă și furtul clonelor aflate în posesia inamicului. Dacă, ferească Sfântul, jucătorul scapă borcanul cu clone pe jos și nu se îndură nimeni să-l ridice de acolo, acesta dispare. Altă modalitate de subtilizare a clonelor presupune capturarea așa-ziselor „clone pumps", într-un mod asemănător capturării nodurilor din Onslaught, care în momentul funcționării la capacitate maximă sug, pur și simplu, clonele adversarului. Normal că inamicul nu va trece manevra cu vederea și va încerca cu orice preț să obțină controlul instalației. Nu în ultimul rând, îl avem pe Moscowboy, o motocicletă motorizată de-o rachetă, dar despre care veți afla mai multe jucând mod-ul care va face obiectul prezenței pe următorul DVD (poate chiar și pe CD) LEVEL.

■ KIMO


Vrem pompaaa!


Și mă opresc, bineînțeles, în stânci...


Iar am intrat în vrie

Damnation (UT2004)

Din partea mea, conversiile single player n-au decât să curgă, mai ales dacă aduc originalitate și prelungesc viața unor jocuri îndrăgite. Unreal Tournament 2004 este doar unul dintre ele, jocul bucurându-se de suportul unei comunități care crește văzând cu ochii, chiar și acum, la peste doi ani de la lansare. Iar cu mod-uri precum Damnation, UT2004 va avea cu siguranță o viață lungă și îndestulată. Vrem să ne întoarcem în Vestul Sălbatic? Nicio problemă. Înarmați cu un „buchet" de arme ce funcționează pe aburi, un repertoriu de acrobații și puteri magice, trebuie să dăm cu maleficul dușman mecanizat de pământ. Cum, nu-l știți?

Damnation se desparte de conceptul de joc al UT-ului, aruncându-și jucătorul într-un univers „steampunk fantasy" cu valențe western. Este o experiență unică, un action/adventure ce poate fi jucat atât din perspectivă first, cât și 3rd person, cu un gameplay fără precedent și o lume unică deschisă explorării. Mai exact, mod-ul reușește să îmbine cu succes imersiunea și schimburile frenetice de gloanțe dintr-un FPS pur sânge, cum ar fi Medal of Honor, cu designul unui joc de aventuri 3d person precum Prince of Persia, cu tot cu puzzle-urile de rigoare. Pe luna viitoare.

■ KIMO


Prima motocicletă cu aburi din istorie


Arrghhh... tălpile!!!


Curajoșii dau din ciocane


Asaltul morților-vii

EVE ONLINE GUIDE

Partea a III-a
Misiuni, Agenți și Standing

Modurile de a face rost de bani în Eve Online sunt multiple. Dacă misiunile nu sunt neapărat cele mai bune metode, totuși avantajele lor sunt apreciate și verificate. Pentru a putea îndeplini misiuni, va trebui să aveți de-a face cu agenți. Eve Online este alcătuit dintr-o serie de corporații care aparțin NPC-urilor, cu diferite roluri, în general cel recunoscut fiind acela de a menține un echilibru relativ al pieței și de a avea agenți. Corporațiile sunt de mai multe tipuri, de la cele specializate în mining și comerț până la cele care au ca obiect de lucru cercetarea și securitatea. În funcție de tipul corporației, misiunile date de către agenții care le aparțin se încadrează oarecum în domeniul lor de activitate. Spre exemplu, Astral Mining Inc. va avea în marea sa majoritate agenți care dau misiuni din categoriile Distribution și Mining ș.a.m.d. Însă, înainte de toate, să vorbim mai amănunțit despre tipurile de misiuni.

Lămuriri

Eve Online oferă prin agenții specifici un număr impresionant de tipuri de misiuni, ca nume. Însă la bază sunt de fapt cinci tipuri, și anume: Courier, Kill, Mining, Trade și Research. Agenții sunt de mult mai multe tipuri, ca de exemplu Security, Accounting, Personnel, Division, Command, Administration etc. Fiecare dintre acești agenți dă un anumit procent din tipurile de misiuni de mai sus. Spre exemplu, agenții de Security dau 90% misiuni de Kill și restul de alte tipuri. Cei de Administration dau 50% misiuni de Courier și 50% Kill. În tabelul alăturat se poate vedea exact ce proporție de misiuni dă fiecare tip de agent.

Durerea Standing-urilor

În Eve, agenții sunt de cinci niveluri, iar misiunile au un coeficient de dificultate în funcție de nivelul agentului. Evident, și reward-urile cresc în consecință. Însă, nu putem folosi ce agent vrem, deoarece aceștia au niște cerințe care constau în Standing, termen care este unul dintre cele mai importante din această parte a lui Eve. Standing-ul este de fapt calitatea relației pe care o aveți cu corporația din care face parte agentul și, respectiv, cu agentul în sine. După părerea mea, în mod redundant, Standing-ul față de corporație este diferit față de cel al agentului. Însă așa au vrut producătorii. De menționat că mai există un Standing pe nume Security Status care apare sub portret în joc și când vă logați, însă acela este strict în raport cu Concord și nu are nicio legătură cu Standing-urile față de corporații sau facțiuni. CCP a exagerat rău de tot cu treaba asta, pentru că mai există și Standing-urile față de corporațiile de jucători, care sunt altă treabă deja, cu altă valoare și complet diferite, plus Standing-ul personal față de ceilalți jucători. Și uite așa, suntem în ceață.

	Kill	Courier	Trade	Mining
Accounting	10%	90%		
Administration	50%	50%		
Advisory	34%	66%		
Archives	5%	90%	5%	
Astrosurveying	40%	30%	5%	25%
Command	97%	3%		
Distribution	5%	95%		
Finance	50%	50%		
Intelligence	85%	15%		
Internal Security	95%	5%		
Legal	50%	50%		
Manufacturing	5%	95%		
Marketing	5%	95%		
Mining	5%	85%	10%	
Personnel	80%	20%		
Production	5%	95%		
Public Relations	34%	66%		
R&D *	0%	50%	50%	
Security	90%	5%	5%	
Storage	5%	95%		
Surveillance	95%	5%		

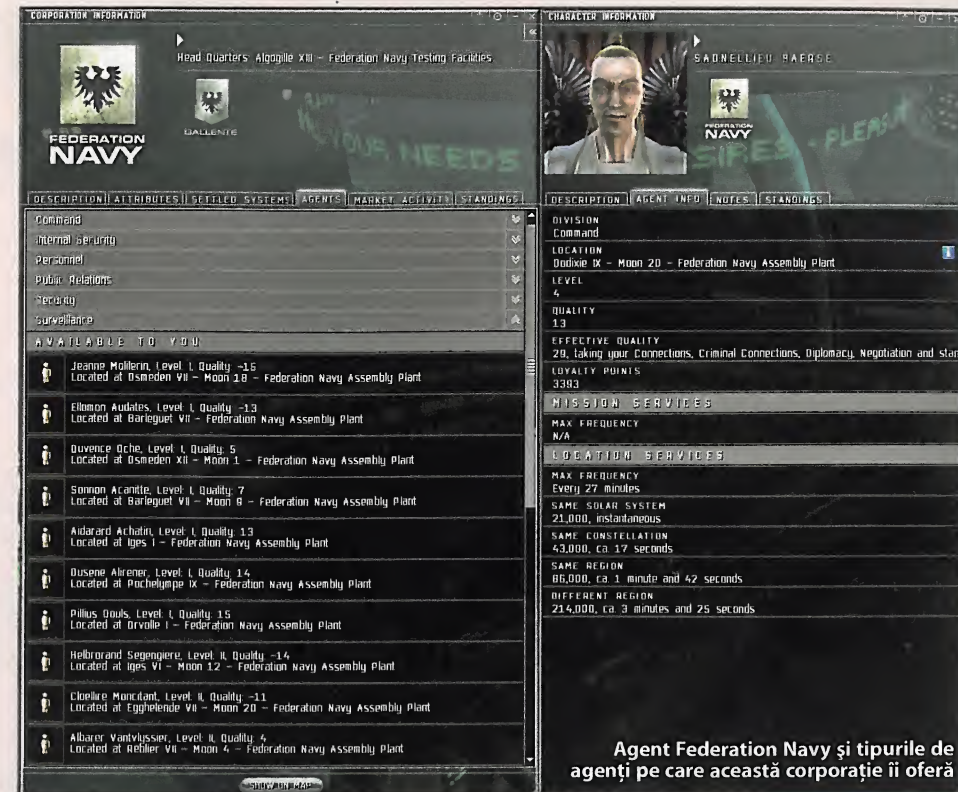
Tipurile de misiuni pentru agenți

Cum alegem

Așadar, pentru a face misiuni față de un agent de nivel 1, avem nevoie de un Standing față de corporația din care face parte. Aici mai intervine un factor numit Agent Quality (AQ). Atunci când ați făcut o misiune pentru un agent, acesta vă va da în schimb un reward în bani, componente și așa-numitele Loyalty Points (LP). Aceste LP sunt foarte importante deoarece agentul va veni cu oferte în schimbul lor, care pot ajunge de la implante și Faction Blueprints până la Faction Ships. Spre exemplu, pentru peste 500.000 de LP-uri agentul vă poate oferi un Megathrone Navy Issue, al cărui preț pe piață ajunge până la 1 miliard. Cu cât AQ-ul agentului este mai mare, cu atât veți primi reward-uri mai bune și, respectiv, LP-uri mai multe. Însă niciodată un agent de level 1 cu AQ de 20 nu va da reward-uri mai bune decât un agent de level 2 cu AQ -20. Agenții de level 4 dau cele mai bune reward-uri posibile, deoarece, deși există agenți de level 5, CCP nu a implementat încă misiuni de level 5. Însă, probabil vă întrebați cum ajungeți să folosiți acești agenți. Întâi alegeți o corporație și începeți să faceți misiuni de level 1. Fiecare misiune vă va da un anumit plus de Standing față de corporația respectivă și unul față de agent, ceea ce vă va permite să accesați în timp agenți din ce în ce mai buni. De asemenea, fiecare misiune vă va da un Standing relativ față de toate organizațiile de NPC-uri existente în joc, în funcție de relațiile dintre corporații, imperii etc. Astfel, în timp, veți putea accesa misiuni și de la agenții altor corporații. Pentru a vă crește Standing-ul mai repede, aveți nevoie de skill-urile de social, cele mai importante fiind Social, Connections, Negotiations și Diplomacy. De menționat e faptul că pentru a accesa agenți mai buni, este important Standing-ul față de corporație și nu față de agentul pentru care lucrați.

Important și Storyline

După un anumit număr de misiuni făcute, veți primi una de tip Important, care vă va crește semnificativ Standing-ul. Dacă o faceți, ea va atrage ulterior o misiune de tip Storyline, care are tendința de a vă da pe tavă un implant sau alte reward-uri foarte interesante. În plus, vă va crește foarte mult Standing-ul. Recomandarea mea este să evitați să nu acceptați misiunile sau să depășiți timpul maxim alocat (nu e vorba de bonus reward aici), deoarece veți pierde enorm de mult status. Practic, o misiune refuzată atrage după sine o pierdere de Standing pentru care va trebui să faceți alte 2-3 misiuni ca să recuperați. O altă modalitate de a obține mai mult Standing, respectiv reward-uri mai bune, este să lucrați pentru agenți din low security space, adică sub 0.5. Spre exemplu, un agent level 4, AQ 16 dintr-un sistem 0.8 dă 3500 LP. Unul din 0.2 va da peste 4500 LP, iar eu am auzit de agenți în 0.0 care dau de ordinul a 10.000 LP. Evident, și misiunile sunt mai grele și în plus va trebui să vă feriți de jucătorii pirați care vă pot face surprize foarte neplăcute.



Agent Federation Navy și tipurile de agenți pe care această corporație îi oferă

Misiuni de Research

Aici nu o să intru prea mult în amănunte. Acești agenți sunt dedicați celor cu skill-uri foarte bune de Science și Industry. Sistemul este diferit, în sensul că veți face cercetarea împreună cu acești agenți. Evident, aveți pe lângă și misiuni de Courier și Trade. Reward-urile sunt foarte bune și constau în Blueprint-uri tech 2, în funcție de tipul de cercetare pe care-l face acest agent – arme, nave, muniție, electronică etc. Însă, după cum spuneam, aveți nevoie de skill-uri serioase pe lângă Standing. Fără ele nici nu veți fi acceptați. Acești agenți aduc probabil sumele cele mai mari de bani. Mai există și misiunile COSMOS, care au reward-uri extrem de bune. Însă agenții COSMOS sunt foarte puțini așa că aveți un pic de tras pentru a face Standing suficient de bun încât să-i puteți folosi.

Concluzie

După această pledoarie care acoperă o mică parte din ceea ce înseamnă misiuni, probabil vă întrebați dacă toată teoria asta duce undeva. Ei bine, în high-sec, o misiune de agent de Security de level 4 vă poate aduce chiar și 100 milioane dacă aveți dropul potrivit. Media este de cam 15-20 milioane de ISK pentru fiecare misiune și se rentează dacă sunteți o natură mai pașnică. Însă vă recomand cel puțin un Battleship, deoarece sunt foarte dificile. Eu am reușit să găsesc o serie de fitting-uri care-mi permit să le fac singur, însă de obicei durează și trei ore până reușesc termin una. În doi însă, se fac mult mai repede și mai ușor.

P.S. Mai există misiunile de curierat pentru jucători, care nu dau Standing, ci doar reward-uri în funcție de cât de important este cargo-ul și de cât de „interesat" este acel jucător care are nevoie de respectivul transport.

■ **Locke**


Cam la ce să vă așteptați într-o misiune de level 4

Urban Chaos: Riot Response

Scutul şi pulanul ce menţin legea

Epoca jandarmului ce menţine lanţul viu între primărie şi grevişti nu s-a terminat. Doar s-a schimbat acum când pulanul a fost înlocuit cu pistolul, iar jandarmul nu mai este acel firav adolescent ieşit de pe băncile liceului, ci un veritabil Chuck Norris urban. Chiar ţin minte un moment relativ amuzant, când părinţii unui bun prieten se uitau la concertul de la care tocmai venisem şi îi căinau pe bieţii jandarmi care de abia făceau faţă valurilor de rockişti care-i asaltau neîncetat cu doleanţe pentru pogo. Şi totuşi, dacă operatorul ar fi mişcat camera un pic mai spre partea stângă, îl vedea pe protagonistul jocului de faţă, care testa cu pulanul o geacă de piele, evident pentru a vedea dacă aşa ceva ar putea fi folosit şi drept costum de protecţie standard în cazul unei noi mineriade.

Rocksteady Studios ne aduc pe PS2 un titlu care poate continua o serie de jocuri violente ca Manhunt sau Punisher, căci exact de o asemenea acţiune avem parte şi în Urban Chaos: Riot Response. Bătaie, bătaie şi iar bătaie.

Nick Mason este T-Zero

După cum ne spune coperta jocului, Nick Mason este ultima linie de apărare pentru un oraş atacat din toate părţile. T-Zero este unitatea din cadrul jandarmeriei locale, care a primit cele mai noi cotiere şi genunchiere, iar Jackie Chan le-a dat câteva lecţii de chineză prin telefon. Brusc, aceste elemente devin hotărâtoare în momentul în care oraşul se confruntă cu o criză puternică de personalitate, iar găştile formate din diferiţi băieţaşi de cartier încearcă să-i ofere o strălucire nouă. Tu, adică Nick Mason, eşti trimis pe străzi pentru a linişti un pic atmosfera şi a împărţi nişte peroxid de sodiu cartieriştilor, într-o încercare disperată de a opri ravagiile din farmaciile care se opun curentului „suviţe blond natural" foarte la modă în discotecile ce se respectă.


Care măsea ziceai că te doare?

La începutul jocului, o venerabilă prezentatoare de ştiri de la Channel 7 News ne pune la curent, pe parcursului unui reportaj de aproape un sfert de oră, cu toate schimbările prin care trece oraşul, câţi bani a costat echipamentul de protecţie pentru unitatea T-Zero şi cât de mândră este că şi ea plăteşte taxe, astfel cotizând cu jumătate de pulan sau poate chiar o vizieră pentru vitejii apărători ai legii. Această individă face parte din latura cea mai stresantă a jocului, ştirile fiind cele care fac trecerea dintre misiuni. Niciodată nu ţin mai puţin de zece minute şi niciodată nu spun nimic. Nici măcar cum e vremea la mare sau cât mai e un ou.

Bucurându-se de ciudatul sistem de control dintr-un FPS de pe console, jocul poate fi un pic frustrant la început până te obişnuieşti cu toate cele, dar după ce ai prins care este şpilul, nu o să te saturi de acest joc. Tot ce vei face va fi să omori băieţi cu ciuf în frunte, după cum te taie capul. La sfârşitul fiecărei misiuni, vei avea parte chiar şi de o statistică de unde vei afla ce fel de om eşti. Preferi să tragi numai la cap atingând un record de headshot-uri? Lumea te va şti de franctiror. Te duci călare peste ei şi îi păleşti cu scutul până nu mai rămâne nimic din ei? Ai devenit un om brutal, ocolit de lume şi urât de colegi. Te foloseşti de zapper-ul ăla cu care te curentează miliţienii? Lumea o să înceapă să-ţi cumpere tricouri roz şi o să te întrebe zâmbind de ce nu îţi faci fundiţe şi nu îţi schimbi numele în Mary. În funcţie de modul în care o să te ocupi de fiecare situaţie în parte, vei primi în timp ustensile noi de pe ramura ta de activitate pentru a-ţi face munca mai uşoară.

O baie de sânge

Per total, jocul este o veritabilă baie de sânge, unde fiecare va putea să se dezlănţuie furios pe răufăcătorii care aduc Saigonul aproape de casele noastre şi să ducă la bun sfârşit o misiune fără să se teamă de acuzaţiile nedrepte de violenţă gratuită de care fiecare poliţist cu bun simţ se fereşte ca de dracu'.

■ Koniec

- **Producător:** Rocksteady Studios
- **Distribuitor:** Eidos
- **Ofertant:** Best Distribution, Tel. 021-408.30.90
- **Calitate** ★★★★

Consolă PS2 oferită de Best Distribution
Tel. 021-408.30.90

Tourist Trophy

Plăcerea de a sări peste ghidon

După ce în vremurile de altădată dădeam MotoGP ca disperaţii pe aici prin redacţie, când Locke se supăra că eu şi Mitza găseam tot timpul trasa ideală, iar el experimenta încă traseul după ce noi terminam cursa, moda cu jocul de-a motocicleta s-a cam dus. Singurul simulator serios de dat cu motorul era doar MotoGP, dar fiecare varianta nouă a jocului era la fel ca cea dinainte, doar că mai primea câte o cifră în coadă şi două tipuri noi de Honda. Aşa că ne-am dat pe altceva. Mai câte un MMO, mai câte o bere, mai câte un Bomberman. Dar eu tot timpul am avut MotoGP-ul instalat. Odată la ceva vreme, după ce veneam de p-afară, unde mai trecea câte un nebun cu cinşpe mii la oră pe lângă mine şi toate gagicile începeau să chicotească, spiritul aventurier se trezea în mine şi simţeam nevoia de ceva periculos. Aşa că mă duceam acasă, deschideam calculatorul, îmi puneam mănuşile şi porneam MotoGP-ul pentru o cursă sau poate două.



Acum a ieşit Tourist Trophy. Când m-a rugat Rzarectha să scriu două jocuri de consolă, dintre care unul se cheamă Tourist Trophy: The Real Riding Simulator, am crezut că este un simulator de călărie. Am tresărit de bucurie, i-am dat un cot lui cioLAN şi i-am zis „hai bă să te dau cu calu'", doar că am folosit nişte cuvinte mai urâte.

Oare cum ar fi arătat toate cu ataş?

Bă, a mea nu opreşte!

După ce ne-am instalat în faţa consolei şi am pornit jocul, ne-a trosnit: nu era cu cai! În secunda doi, cioLAN a trântit o zicală despre dumnezei şi paragladine, s-a ridicat şi mi-a zis că dacă îl mai momesc vreodată cu un lipiţan, nu mă mai ia niciodată la vânătoare de raci. Rămas singur pe baricade lângă consolă şi la fel de dezamăgit ca şi bunul meu prieten, am pornit cu paşi înceţi spre o cursă. După ce am băgat de seamă cu stupoare că nu există niciun fel de campionat, cursă pe puncte sau niciun altfel de mod de joc care să mă fac să vreau să câştig şi eu ceva, am pornit la alegerea motocicletei. Măcar aici am avut de unde alege, deoarece sunt destule modele pe gustul fiecăruia. Dacă vrei, poţi opta chiar şi pentru un amărât de scuter, cu care să te pui plin de vitejie pe linia de start. Dar cu toate că sunt scutere, nu sunt chopper-e. Cu toate acestea, sunt câteva cruiser-e cu care te poţi minţi că parcă ar semăna cu un Harley.

Oricum pierdeţi, de ce mai veniţi după mine?!

După ce am trecut de meniuri, a venit surpriza. Jocul arată fantastic de bine. Stupefiat de un joc care din meniuri nu m-a impresionat foarte mult, iar la moduri de joc are o foarte mare lacună prin lipsa unui sistem de campionat, dar arată atât de bine, am tras repede o fugă pe autostrada internetului şi am căutat detalii despre joc. Grand Turismo. Da, jocul foloseşte acelaşi engine ca şi jocul de consolă pe care eu încă îl ţin în Top 5 din punct de vedere grafic. Tourist Trophy este varianta pe două roţi a foarte cunoscutului simulator, dar din nefericire îi lipseşte substanţa acestuia.

După ce am încercat o serie de motoare, care mai de care mai şugubeţe, cu tot felul de acrobaţii, Rzarectha m-a provocat la un duel. Cum până atunci nu îmi dădusem silinţa să scot timpi frumoşi, mai ales că dacă nu pot ieşi campion nici nu mă trăgea aţa, nu îmi dădusem seama de ceva. Motoarele astea au nevoie de o distanţă foarte mare pentru a se opri şi nu ştiu să ia curbe. Bulversat un pic de acest lucru, am tăcut din gură, dar asta doar până când Rzarectha a scăpat printre dinţi o înjurătură deoarece pentru a cincea oară a căzut într-o curbă, pentru că motorul lui nu avea cursa destul de mare la ghidon. După ce am râs copios de skill-urile fiecăruia am lăsat jocul baltă deoarece în afară de felul în care arată, nu este nimic de capul lui.

Prezentator gay

Pe lângă ceea ce am spus mai sus, trebuie să mai adaug un element adus în atenţia noastră de colegul cioLAN. Individul care patrulează prin meniuri îmbrăcat în costumele acelea fantastice de piele pentru a le prezenta cât mai sugestiv o face într-un mod deloc demn de un biker fioros. Modul în care mişcă din mâini, din dorsal şi din restul anatomiei m-a făcut să cred că mă uit la un Gaultier cu cască.

■ Koniec

- **Producător:** Polyphony Digital
- **Distribuitor:** Sony
- **Ofertant:** Best Distribution, Tel. 021-408.30.90
- **Calitate** ★★

Consolă PS2 oferită de Best Distribution
Tel. 021-408.30.90

talon de comandă **LEVEL 08/06**

Prin completarea talonului alăturat îmi exprim consimțământul în mod expres și neechivoc pentru ca orice date cu caracter personal cuprinse în acest document să intre în baza de date a Vogel Burda Communications pentru a putea fi prelucrate și utilizate de aceasta în orice activități legate de marketing, de promovare a noilor oferte, produse și servicii, în conformitate cu legislația în vigoare.

DA, doresc:

Revista	Preț	Bucăți	Total
CHIP SPECIAL PAGINI WEB	10,40 lei		
CHIP FOTO-VIDEO DIGITAL Iunie-Iulie 2006	10 lei		
CHIP SPECIAL SECURITATE	10,50 lei		

NOU!!

Firma, cod fiscal

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Județ

Telefon e-mail

Am plătit lei în data de cu mandatul poștal / ordinul de plată nr.

Dacă aveți probleme în comandarea revistelor CHIP SPECIAL, trimiteți un e-mail pe adresa alex_draghini@vogelburda.ro

talon de comandă

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa
Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov
sau prin ordin de plată în contul Vogel Burda Communications R071ABNA0800264100060476 deschis la ABN AMRO Bank Brașov.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

talon de abonament **LEVEL 08/06**

Prin completarea talonului alăturat îmi exprim consimțământul în mod expres și neechivoc pentru ca orice date cu caracter personal cuprinse în acest document să intre în baza de date a Vogel Burda Communications pentru a putea fi prelucrate și utilizate de aceasta în orice activități legate de marketing, de promovare a noilor oferte, produse și servicii, în conformitate cu legislația în vigoare.

DA, doresc un ABONAMENT la revista LEVEL, pe

Perioada	Preț revistă cu CD/DVD	Preț abonament revistă cu CD/DVD
6 luni	~~81 lei noi/ (810.000 lei)~~	50 lei noi/ (500.000 lei)
12 luni	~~162 lei noi/ (1.620.000 lei)~~	90 lei noi/ (900.000 lei)

cu CD: ■ cu DVD: ■

Începând cu luna:

Firma, cod fiscal

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Județ

Telefon e-mail

Am plătit lei în data de cu mandatul poștal / ordinul de plată nr.

Am mai fost abonat, cu codul

talon de abonament

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa
Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov
sau prin ordin de plată în contul Vogel Burda Communications R071ABNA0800264100060476 deschis la ABN AMRO Bank Brașov.

Pentru bugetari, plata se face în contul nr. RO90TREZ1315069XXX000746 deschis la Trezoreria Brașov.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

CONCURS LEVEL ȘI best distribution



Câștigă jocul Prey

Cine este distribuitorul jocului Prey?

a. CDV Entertainment ■
b. Vivendi Universal ■
c. 2K Games ■

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Județ

Telefon e-mail

Răspunsul îl găsești în articolul despre jocul Prey din acest număr al revistei.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 septembrie 2006.

Talkman



Deși nu fac parte dintre cei pasionați de console, totuși hand-held-urile îmi sunt tare la îndemână și m-am atașat de ele, în special de PSP. Nu cred că trebuie menționată utilitatea lor în cazul în care călătorești foarte mult. Însă situația de față este mai specială, pentru că avem un softuleț-joc, pe nume Talkman, care profită tocmai de faptul că orice om normal care deține un PSP o să-l aibă tot timpul în buzunar. Talkman îndeplinește o mulțime de funcții utile pentru cei care călătoresc mult în străinătate. El este un ghid excelent care înlocuiește cu succes șase ghiduri de conversație pentru șase limbi. Dacă vă aflați de exemplu în Germania, nu știți decât engleză și căutați un anume magazin, veți selecta întrebarea din meniul corespunzător, iar păsăroiul albastru va vorbi în germană pentru dumneavoastră. Talkman mai conține un microfon cu care puteți face și alte lucruri. Spre exemplu, puteți întreba vocal, iar softul va încerca să ghicească ce ați vrut să ziceți și vă va arăta o listă cu întrebările pe care bănuiește el că vreți să le puneți. De asemenea, puteți înregistra întrebări, pe care să le activați când aveți nevoie.



Talkman vă va oferi o modalitate de a vă salva întrebările favorite pentru o accesare mai rapidă. Ce să mai zic, o bijuterie minunată... pentru cei cu multă răbdare. Cred că deja mulți se întreabă cum de poate face PSP-ul atâtea lucruri, dat fiind că tehnologia este totuși limitată. Răspunsul e că le face mai încet și aceasta e cea mai mare problemă a acestui program. Interlocutorul dumneavoastră va trebui să aibă extrem de multă răbdare deoarece timpii de încărcare sunt destul de mari și dacă nu sunteți foarte familiarizați cu meniurile... mai bine învățați limba. Totuși, Talkman este foarte util mai ales că are și opțiunea de a vă învăța câteva fraze esențiale, doar, doar veți descurca singuri.

■ **Locke**

- **Producător** Sony
- **Distribuitor** Sony
- **Ofertant** Best Distribution, Tel. 021-408.30.90
- **Calitate** ★★★★

Consolă PSP oferită de Best Distribution, Tel. 021-408.30.90

Câștigătorii lunii iunie

La concursul LEVEL împreună cu Ubisoft, jocul Onimusha 3 a fost câștigat de către Buligan Claudia Cornelia din Alexandria.

La concursul LEVEL împreună cu Best Distribution, jocul Black and White 2: Battle of Gods a fost câștigat de către Ursascu Ivana-Elena din București.

La concursul LEVEL împreună cu Thrustmaster, Matei Florin Eugen din Ploiești a câștigat un Nomad's Pad Mini 2.

La concursul LEVEL împreună cu Euro Entertainment Enterprises, următorii cinci participanți au câștigat câte un DVD cu filmul München: Apostol Teodor din Ploiești, Truță Vasile-Stelian din Toplița, Birta Radu Mihai din Aleșd, Dobrotă Silviu din Buzău și Șcreca Florin din Turnu Severin.

Câștigătorii sunt rugați să trimită o copie după actul de identitate pe fax (0268-418728), e-mail (diana_calin@vogelburda.ro) sau prin poștă (Vogel Burda Communications, OP 2 CP 4, 500530 Brașov). Premiul va fi expediat prin poștă. Persoana de contact: Diana Călin (0268-415158).

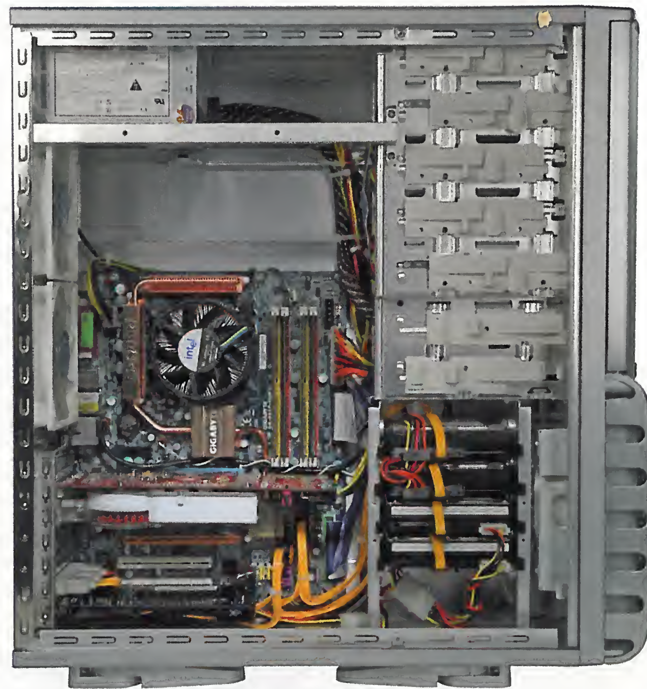


HARDWARE

Ultra Graphics XV

Mai multă putere, mai multă grafică

Acum câteva luni, peste tot se vorbea numai de extraordinarele procesoare pe care cei de la AMD au reuşit să le producă. Că dual-core-ul lor merge de bubuie, că au zeci de mii de megaherţi, un consum de energie foarte mic, preţuri puţin mai mari şi aşa mai departe. La acel moment, acesta era principalul subiect de discuţie. Nu după foarte mult timp, au apărut şi celelalte păreri. „Da', ăia de la Intel ce fac? Au adormit? Chiar nu sunt în stare să scoată şi ei ceva mai capabil?" Adevărul e că atunci nimic de la Intel nu putea să bată deja lăudatele procesoare AMD. Acum situaţia s-a mai schimbat. Cineva nu a stat chiar degeaba, a pus mâna pe creion şi a desenat noi schiţe. Pentru sistemele desktop au apărut procesoarele Conroe, ce sunt cotate ca fiind pe locul doi ca performanţă din noua familie Core 2 Duo. Pentru a vedea exact despre ce este vorba, s-a născut sistemul Ultra Graphics XV, ce are la bază un astfel de procesor Intel Core 2 Duo E6700 ce rulează la frecvenţa de 2,67 GHz. Pentru a nu crea vreun disconfort auditoriului, sistemul a fost foarte bine pus la punct din toate punctele de vedere. Structura piramidei este susţinută de Gigabyte, cu cea mai nouă placă de bază, GA 965P-DQ6. Aceasta este model „quad" cu o dotare excepţională: quad cooling, quad BIOS, quad e-SATA 2, quad core ready, sloturi quad DDR2 etc. Fiind vorba de un sistem grafic, nici nu s-a pus problema să apară o placă video mai puţin performantă decât ATI Radeon X1900XT. Pentru că diverse aplicaţii şi mai nou şi jocuri au nevoie de o sumedenie de date, memoria sistemului totalizează 4 GB, împărţită exact între 4 module Corsair Value ce rulează la o frecvenţă de 667 MHz. La capitolul stocare vorbim de o valoare totală de 1,8 terra (TB) rezultată din cele patru hard diskuri legate într-un RAID 0 format din două HDD-uri Seagate 7200.8 de 400 GB şi două modele Hitachi Deskstar 7K500 de 500 GB. Pentru cine e interesat de partea audio, sunetul este redat de o placă Creative X-Fi Xtreme Fidelity.



Ca să vă faceţi unele calcule despre ceea ce rezultă din această maşinărie de ultimă oră, vă dau drept coordonate valorile de 353 de puncte obţinute în SysMark 2004, respectiv 30,7 secunde în CineBench 2003. Dacă insistaţi să o dăm pe jocuri, obţinem clar 74 de fps-uri în jocul F.E.A.R. în condiţiile în care detaliile au fost date la maximum, iar rezoluţia a fost setată la valori de 1280 cu 1024, legată cu 4x la AA şi 16x la AF.

Toată această maşină de luptă a fost „ambalată" într-o carcasă Gigabyte 3D Aurora Silver.

- **Ofertant**: Ultra PRO Computers
- **Telefon:** 031-402.22.92
- **Preţ**: 3352 EURO (fără TVA)

Logitech Harmony 555 Advanced Universal Remote

Poţi să ai totul la o simplă apăsare de buton

Aruncaţi o privire prin camera voastră şi număraţi câte telecomenzi vă ies la socoteală. Dacă vă place să fiţi înconjuraţi de multe chestii hi-tech, presupun că numărul telecomenzilor este destul de mare: televizorul, DVD playerul, video recorderul, sistemul audio, camera video, PC-ul şi lista poate continua... de ce nu, chiar şi jaluzelele sau lumina ambientală? Nu, nu glumesc, aceste lucruri chiar sunt posibile. Ei bine, doar cu Logitech Harmony 555 toate acestea pot fi controlate, configurate sau setate în ce mod doriţi. Este o telecomandă universală, ce are posibilitatea de a fi programată în funcţie de ceea ce vreţi să faceţi. În mod normal, pentru a viziona un film de pe DVD trebuie să apăsaţi vreo 5-6 butoane, de pe vreo trei telecomenzi. Cu această telecomandă e suficient să apăsaţi unul singur şi se porneşte televizorul, trece în modul video, pornesc DVD playerul şi sistemul audio. Mai rămâne să apăsaţi „play" şi să reglaţi volumul. Toate acestea dintr-un singur device. Programarea telecomenzii nu e o treabă foarte grea. Din moment ce aţi conectat-o la PC prin USB, cu ajutorul unui program propriu se pot configura toţi parametrii unei anumite activităţi. Există o singură problemă. Pentru a vă configura aparatele electronice la care din anumite motive nu aveţi telecomanda nativă sau nu funcţionează, trebuie să dispuneţi de o conexiune la internet. Baza de date a celor de la Logitech este actualizată încontinuu şi cuprinde toate codurile de infraroşu a sute de mii de device-uri, de la cele mai noi televizoare HDTV, până la unele modele de CD playere de acum 10 ani.



Telecomanda este foarte ergonomică şi foarte uşurică. Alegerea acţiunii pe care doriţi să o execute se poate face de pe ecranul LCD al acesteia. Seara, când lumina este mai slabă, tastele telecomenzii sunt iluminate, astfel încât să poată fi uşor de găsit chiar şi de cineva care nu a mai folosit-o.

Partea mai costisitoare a lui Logitech Harmony 555 sunt acumulatorii. Pentru a funcţiona, telecomanda are nevoie de nu mai puţin de patru baterii/acumulatori de tip AAA.

- **Ofertant:** Ultra PRO Computers
- **Telefon:** 031-402.22.92
- **Preţ** 120 EURO (fără TVA)

Logitech G3 Laser Mouse

Clasic, dar modern în acelaşi timp

Din moment ce Logitech va continua să lanseze pe piaţă modele de mouse-uri din ce în ce mai variate, nici noi nu ne vom abţine de la a le încerca. G3 se numără printre noile apariţii la acest capitol. Este un mouse clasic ce poate fi utilizat atât de stângaci, cât şi de dreptaci, şi oferă posibilitatea de a modifica rezoluţia senzorului laser chiar în mijlocul unui joc. Cei care preferă genul de jocuri cu pac-pac vor fi cei mai încântaţi de această funcţie. Dotat cu un senzor laser, acest mouse poate funcţiona fără probleme pe orice fel de suprafaţă pe care este „obligat" să circule.

- **Ofertant:** Ultra PRO Computers,
- **Telefon:** 031-402.22.92,
- **Preţ** 58 EURO (fără TVA)





Microtek ScanMaker s430

Mai colorate, mai vii, mai pline de viaţă

În momentul de faţă, toată lumea se fâţâie de colo, colo cu camerele digitale. Totuşi, să ştiţi că există încă fotografi care preferă calitatea unei fotografii clasice, pe film. Indiferent dacă vă mai număraţi printre ei sau nu, apare la un moment dat nevoia de a digitiza anumite documente, fie ele fotografii sau nu, pentru a fi folosite în diverse locuri. Un scaner poate realiza acest lucru fără nicio problemă, însă ceea ce face modelul Microtek ScanMaker s430 este departe de ceea ce ne-am gândit. Senzorul său CCD este capabil să ne ofere imagini la rezoluţii maxime de 9600 x 4800 dpi, în condiţiile în care adâncimea de culoare atinge valoarea de 48 de biţi. Pentru a scana o fotografie la o asemenea rezoluţie este nevoie de foarte mult timp chiar dacă portul utilizat pentru transferul ei este unul de tip USB 2.0. Scanerul dispune de cinci butoane ce permit realizarea anumitor task-uri fără a mai fi nevoie să umblaţi aiurea prin meniurile unor aplicaţii.

- **Ofertant:** M.G.T. Educaţional,
- **Telefon:** 021-232.88.94
- **Preţ:** 170 EURO (fără TVA)

Iiyama ProLite E1900S-B1

Uşor, stilat şi cu un design deosebit

Un monitor deosebit care nu dezminte nici de această dată numele companiei care l-a realizat. Iiyama ProLite E1900S-B1 este un monitor TFT de 19 ţoli, cu un timp de răspuns de 8 milisecunde şi cu o rezoluţie nativă de 1280 cu 1024 pixeli. În afara conectorului clasic D-Sub, acest monitor mai dispune şi de unul DVI pentru conexiune digitală. Imaginea afişată este foarte plăcută şi nu deranjează chiar şi după mai multe ore de lucru. Pentru cei care preferă să nu îşi încarce biroul cu lucruri inutile, acest monitor dispune şi de un set de boxe, nu foarte puternice, suficiente cât să ascultaţi muzică în surdină şi să nu îi deranjaţi pe cei din jur.

- **Ofertant:** Maguay Impex,
- **Telefon:** 021-210.38.33,
- **Preţ:** 275 EURO (fără TVA)





iPod Nano - 4 GB

Pe cât de mic, pe atât de râvnit

Deşi uşor eclipsat de fraţii săi mai mari, modelul Nano mi se pare excepţional de bine realizat. Este incredibil de mic, foarte subţire, nu trage deloc la cântar şi poate stoca până la 4 GB de muzică. Despre calitatea audio, nu prea am ce adăuga. La acest capitol, toată gama iPod este lăudată peste tot. Totuşi, există şi mici nemulţumiri. Deoarece este atât de mic, foarte mulţi au tendinţa de a-l vedea ca fiind foarte sensibil şi fragil. Ei bine, nu pot să contest acest lucru. Poate doar dacă ar fi ţinut în huse l-am mai proteja cât te cât. În orice caz, şi acest model de player se bucură de o sumedenie de accesorii create special pentru a vă face călătoriile mult mai plăcute.

- **Ofertant:** Ultra PRO Computers,
- **Telefon:** 031-402.22.92,
- **Preţ:** 408 EURO (fără TVA)

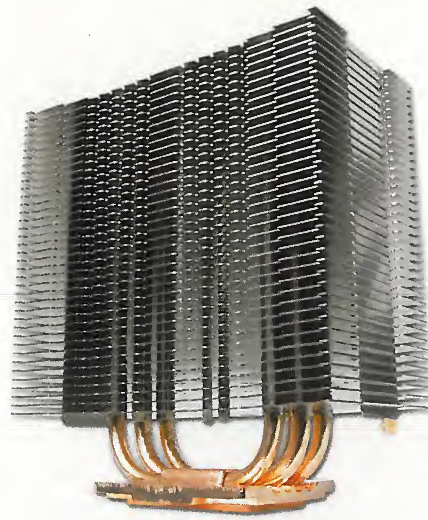
Linksys **Wireless-G USB Adapter**

Transfer de date fără griji

Pentru a vă conecta la o reţea wireless aveţi nevoie doar de un astfel de device. În cazul în care computerul vostru nu dispune de o placă de reţea şi pur şi simplu nu aveţi chef să îl desfaceţi pentru a vă monta una, există întotdeauna soluţia externă. Un port USB, un driver instalat şi you're back in business. Nici măcar nu are nevoie de alimentare externă. Avantajul major al acestui device este antena mult mai performantă decât alte device-uri asemănătoare. Acest lucru este foarte util atunci când PC-ul respectiv este plasat într-o zonă cu un semnal foarte slab şi nu prea există alte mijloace de a-l conecta la net.

- **Ofertant:** Key Soft SRL
- **Telefon:** 021-202.40.80
- **Preţ:** 160 RON





Noctua **NH-U 12**

Cu temperatura nu-i de joacă

Vine vara, bine-mi pare, eu mi-am luat un cooler mare. Hmm, uneori când afară trece lejer de 35 de grade, parcă stai şi de gândeşti ce pârjoală o fi pe săracele componente din calculator. Cel mai asuprit este săracul procesor, care ţipă din toţi pinii după o gură de aer mai rece. Pentru procesoarele Intel pe socket-urile 478 sau LGA 775 ori pentru cele AMD K8, cei de la Noctua pun la dispoziţie un cooler din aluminiu, cu o bază din cupru conectată prin intermediul a şase heat-pipe-uri. Montând pe el un ventilator de 120 de milimetri, nivelul zgomotului şi temperatura procesorului scad drastic. Aveţi însă foarte mare grijă la montaj. Cele 700 de grame pe care le are acest cooler pot pune mari probleme dacă nu este straşnic „ancorat".

- **Ofertant:** Top Quality Computers
- **Telefon:** 021-233.11.63
- **Preţ:** N/A

Thrustmaster **Nomads' Pack Deluxe 2**

Nu strică să fii prevăzător...

Printre lucrurile pe care le luăm cu noi când mergem în vacanţă încep să se numere şi laptopurile. Ne oferă foarte multe lucruri şi, câteodată, pot fi de un real folos când afară nu e o vreme tocmai bună. Din acest motiv, cei de la Thrustmaster oferă acest „pachet" deluxe, special pentru călătorii. Totul începe cu o geantă foarte comodă cu dimensiunile de 41 x 28 x 6 cm, realizată dintr-un material foarte rezistent, ce are rolul de a feri laptopul de eventualele intemperii. Aceasta conţine un mini-mouse pentru cei care nu se pot obişnui cu touch-pad-ul laptopului, un pad numeric foarte util atunci când ne organizăm partea financiară şi, nu în ultimul rând, un adaptor pe USB cu care ne putem reîncărca diferite tipuri de telefoane mobile.

- **Ofertant:** UbiSoft România,
- **Telefon:** 021.569.06.00,
- **Preţ:** 42 EURO (fără TVA)



Akasa **Combo Card Reader**

Multi şi ultra card reader

Dacă obişnuiţi să lucraţi cu foarte multe device-uri mobile, de cele mai multe ori informaţiile vor fi stocate pe diferite tipuri de carduri de memorie. Pentru a reuşi să le accesăm pe toate, putem apela la un astfel de card reader, ce nu are nici cea mai mică jenă în a ne oferi pe tavă toate informaţiile adunate de pe carduri. Acest cititor dispune de cinci sloturi în care pot fi introduse o gamă foarte variată de modele de carduri, iar în cazul în care situaţia o cere, se pot face şi transferuri de date şi între ele. Card reader-ul este compatibil atât cu portul USB 1.1, cât şi cu cel 2.0

- **Ofertant:** PC Coolers,
- **Telefon:** 021-323.99.49,
- **Preţ:** 23 EURO (fără TVA)



Canon **MV960**

Fii propriul tău regizor

Atunci când eşti în concediu cu prietenii sau familia, doreşti ca anumite momente să fie păstrate pentru foarte mult timp. Cu ajutorul unei camere video, acestea pot fi înregistrate fără probleme. La ora actuală, tehnologia permite o groază de lucruri. De exemplu, acest model de la Canon este capabil să ofere un incredibil zoom optic de 25x. Evident, la această valoare imaginea ar fi complet indescifrabilă şi plină de tremurici dacă nu ar fi stabilizatorul de imagine. Camera video MV960 este foarte uşor de folosit mai ales că majoritatea operaţiilor se fac cu ajutorul a doar şase butoane. Imaginea înregistrată de cameră este de format 16:9, wide, însă prin apăsarea unui buton se poate trece la formatul 4:3. Ecranul LCD pe care îl are camera în dotare are o diagonală de 2,7". Datorită contrastului său foarte bun, se pot urmări imaginile chiar şi în condiţii de iluminare foarte puternică. Focusul este automat, însă la cererea utilizatorului acesta poate fi trecut şi în modul manual.

- **Ofertant:** Tornado Sistems
- **Telefon:** 021-206.77.77
- **Preţ:** 407 EURO (fără TVA)





Asus **WL-500g Premium**

Nu mai este suficient un banal router

Din ce în ce mai multă lume îşi pune problema conectării propriului PC la internet. Există diferite device-uri care realizează acest lucru foarte simplu şi elegant. Printre acestea se numără şi router-ul wireless de la Asus, ce are câteva plusuri. Printr-un procedeu foarte simplu i se poate ataşa un HDD extern şi datorită opţiunii Download Master, se pot programa download-urile de pe internet astfel încât să nu mai fie necesar ca acestea să se efectueze pe PC sau laptop. Ca un router profesional ce se vrea a fi, printre duzinele de opţiuni legate de securitate, de management şi aşa mai departe, se găseşte şi o secţiune ce are un impact foarte mare asupra lăţimii de bandă ce poate fi asignată diferiţilor utilizatori. De asemenea, celor care se conectează wireless li se mai pun la dispoziţie şi alte tehnologii ce au ca rezultat îmbunătăţirea calităţii semnalului şi creşterea distanţelor de la care aceştia se pot conecta. Singura condiţie ce trebuie îndeplinită pentru a profita de acestea este legată de compatibilitatea între receptorul wireless al clientului şi acest router Asus.

- **Ofertant:** Asus România
- **Telefon:** N/A **Preţ:** N/A

Trendnet **ClearSky Bluetooth VoIP Phone Kit**

Costuri foarte mici pe telefonie... wireless

Unul dintre cei mai mari furnizori de telefonie online este Skype. În condiţiile în care numărul de utilizatori ai acestui serviciu creşte considerabil, foarte multe companii încearcă să ofere soluţii pentru a crea condiţii din ce în ce mai bune de comunicare. Chiar şi cei de la Trendnet au reuşit să pună la dispoziţie un telefon aparent asemănător cu modelele DECT, singura diferenţă fiind că foloseşte Skype. Conectarea la PC se face prin Bluetooth, permiţând astfel o comunicare mult mai plăcută fără a fi nevoie să mai stăm în faţa PC-ului. Distanţa maximă pe care ne putem deplasa este de 100 de metri.

Telefonul dispune şi de un ecran cu ajutorul căruia putem naviga mult mai uşor prin meniuri sau prin aceeaşi agendă telefonică pe care o folosim şi pe Skype.

- **Ofertant:** Depozitul de Calculatoare,
- **Telefon:** 021-313.78.42
- **Preţ:** 70 EURO (fără TVA)





Pinnacle **PCTV Hybrid Pro Stick**

Mic, uşor şi... digital

Cei de la Pinnacle mai au modele de tunere TV pe USB, însă niciunul nu se compară cu acesta. Este de dimensiunile unui pen drive, foarte uşor şi poate recepţiona atât canalele obişnuite, cât şi pe cele transmise digital. În curând şi la noi se va emite terestru semnal digital, aşa că nu strică să vă puneţi puţin la punct. Calitatea imaginii este foarte bună în condiţiile în care nu sunt în zonă prea mulţi paraziţi, eh, analogul bată-l vina. Indiferent că e vorba de un PC sau de un laptop, aplicaţia ce însoţeşte acest tuner este clasică pentru cei de la Pinnacle. Printre altele, se oferă o grămadă de opţiuni legate de înregistrare, programare, time shifting etc., iar canalele ce au şi serviciul Teletext pot fi de asemenea la mare căutare. Datorită unui modul de Fast Teletext integrat în tuner, accesarea informaţiilor oferite prin intermediul acestui serviciu se poate face foarte rapid. Navigarea se face fie din mouse, fie cu ajutorul unei mini telecomenzi de care dispune tunerul.

- **Ofertant:** Ultra PRO Computers
- **Telefon:** 031-402.22.92
- **Preţ:** 89 EURO (fără TVA)

Ciocan sau nicovală?!

Oricâtă putere de calcul ar avea, PC-urile sunt proaste de dau în gropi. Ştiu, e puţin exagerat, însă în toată această afirmaţie există un adevăr. Dacă nu am fi noi, cei cu creierul şi cu gândirea, nu prea ar fi utile, ar putea fi nişte obiecte de expoziţie, bibelouri. Dar lucrurile nu stau aşa, oamenii le-au dezvoltat atât din punct de vedere hardware, cât şi software şi ne putem bucura de adevărate maşinării multimedia. Lucrurile nu se vor opri aici, aşa cum nu s-au oprit nici în urmă cu 10, 20 sau mai mulţi ani. Încă de la începuturile erei computerelor personale, printre device-urile care nu au suferit modificări semnificative se numără şi tastaturile. Nu trebuie să mă limitez la aspecte legate de ergonomie sau la alte funcţii suplimentare, ci strict la ceea ce fac ele. Tastatura este prima poartă ce îţi permite să intri în contact cu lumea virtuală, cu cea imaginară. Aceasta este primul element care ne permite să interacţionăm cu maşinăriile. Abia în urmă cu câţiva ani au început „lucrările" la un nou limbaj de comunicare realizat prin semnale audio, adică prin comenzi vocale. Dacă se va duce la un bun sfârşit acest grandios şi complicat proiect, care nu ar putea să pună atâtea probleme încât să fie abandonat, accesul „online" va cunoaşte un nou boom pe plan mondial. Există un număr enorm de persoane foarte reticente, conştiente de avantajele pe care le-ar putea obţine cu noul limbaj, cărora li se pare foarte complicat să tot alerge cu degetul după fiecare literă, să lucreze cu mouse-ul şi să se rătăcească în hăţişuri de programe. De aceea sunt de părere că acel proiect care într-adevăr va funcţiona şi care nu va avea dificultăţi în a recunoaşte diferite accente şi timbre audio ale oamenilor va reuşi să scoată aceste tastaturi la pensie.

HARDWARE

Trusa de scule pentru gaming

Tastatura unui computer, după cum am mai spus, este un periferic extrem de important. Dar, dacă o luăm la „puricat", nu ne alegem decât cu un pumn de butoane, cu forme ce variază de la model la model. Altfel spus, mai nimic, nişte porcărioare. Fiecărei litere din alfabet în parte îi este alocat un astfel de buton. La apăsarea uneia sau alteia sau în combinaţii, PC-ul trebuie să reacţioneze. Pentru acest lucru este nevoie ca respectivul calculator să fie ori pe aceeaşi lungime de undă cu persoana din faţa lui, ceea ce este foarte greu, aproape imposibil, fie să dispună de un sistem care să şi înţeleagă comenzile pe care noi le scriem. Acesta s-a pus la punct încă de la începuturi odată cu apariţia primelor sisteme de operare.

Ceea ce folosim noi la ora actuală sunt aşa-numitele tastaturi QWERTY, foarte răspândite datorită layout-ului englezesc. Există însă foarte multe altele care diferă în funcţie de ţări sau limbi, cum ar fi de exemplu ţările asiatice, unde se folosesc simboluri în loc de litere.

De-a lungul timpului, tastaturile au fost nevoite să evolueze, dar pentru că nu se putea interveni asupra tastelor de bază, tot timpul au fost adăugate altele noi. Printre acestea se numără tastele cu funcţii legate strict de internet, apoi au apărut cele multimedia, ce permit controlul aplicaţiilor audio-video şi al sunetului, pentru ca în momentul de faţă să apară alte butoane pentru cei care folosesc PC-ul şi pentru joacă. Aici încă nu s-au trasat clar limitele deoarece jocurile sunt foarte variate din punct de vedere al genurilor. Pentru a fi pe gustul a cât mai mulţi jucători, unii producători au ales să suplimenteze simţitor numărul de taste „speciale", pentru a putea fi asignate ulterior în funcţie de jocurile folosite. Alţii au încercat să ofere layout-uri interschimbabile: când scrii sau lucrezi e tastatura obişnuită, iar când treci la joacă o transformi într-un centru de control foarte uşor de folosit, cu taste mai puţine şi mai viu colorate. Oricum, există modele de tastaturi cu elemente ajutătoare cum ar fi iluminarea tastelor pe timp de noapte sau ataşarea unui ecran LCD sau a altor accesorii ce au menirea să uşureze „munca" utilizatorului.

Testele efectuate cu aceste tastaturi au cuprins diverse activităţi printre care comportamentul şi feeling-ul în câteva jocuri mai noi şi de genuri diferite. Nota finală a rezultat din notele obţinute la categoriile performanţă, dotare şi ergonomie. Ponderea fiecăreia a constat în 45% pentru performanţă, 35% pentru dotare, 15% la ergonomie, iar ultimii 5% au fost acordaţi în funcţie de dotările fiecărei tastaturi cu privire la prezenţa unui manual, a unui CD cu driver-e sau a altor elemente.

■ BogdanS

#1 Logitech **G15**

Sincer să fiu, aveam o mică presimțire că această tastatură va obține un rezultat bun, chiar foarte bun. Ca orice produs care și-a câștigat foarte mulți fani într-un timp atât de scurt, automat a primit o grămadă de „feature-uri" noi. De exemplu, mulți gameri iscusiți într-ale programării au completat lista oficială de programele ce au ca scop afișarea de informații pe ecranul său LCD. La ora actuală se pot găsi destule add-on-uri „custom" pentru cele mai în vogă jocuri. Avantajul acestui ecran este faptul că poate oferi informații suplimentare despre propriul sistem sau din diverse jocuri fără a mai fi nevoie să umblăm cu alte programele sau să căutăm de nebuni prin meniuri. G15 oferă și un feeling foarte plăcut, suportul pentru mâini fiind acoperit cu un fel de material cauciucat ce conferă o senzație mult mai plăcută mâinilor. Surplusul de taste „G" este foarte bine-venit. De asemenea, și iluminarea întregii tastaturi creează o atmosferă foarte plăcută pe timp de seară, mai ales că intensitatea este reglabilă. Fiind vorba de un model pe USB, cei de la Logitech au profitat din plin de acest lucru, incluzând în tastatură și un hub USB. Acesta pune la dispoziție două extra porturi USB în care se poate conecta la PC orice device ce necesită o astfel de conexiune.





Specificații:
Conectare: USB
Suport Mâini: DA
Taste Iluminate: DA

Nota LEVEL: 9,81, Ofertant: Ultra PRO Computers, Preț: 75 EURO (fără TVA)

#2 Genius **ErgoMedia 700**



Specificații:
Conectare: PS2/USB
Suport Mâini: DA
Taste Iluminate: NU

Nota LEVEL: 9,28, Ofertant: Depozitul de Calculatoare, Preț: 17 EURO (fără TVA)

#3 Saitek **Gamers Keyboard**



Specificații:
Conectare: USB
Suport Mâini: DA
Taste Iluminate: DA

Nota LEVEL: 8.63, Ofertant: PC Coolers, Preț: 50 EURO (fără TVA)

#4 ZBoard **Gaming US Edition**



Specificații:
Conectare: USB
Suport Mâini: DA
Taste Iluminate: NU

Nota LEVEL: 8.59, Depozitul de Calculatoare, Preț: 27 EURO (fără TVA)

LOC	1	2	3	4	5
Marca	Logitech	Genius	Saitek	ZBoard	Genius
Model	G15	ErgoMedia 700	Gamers Keyboard	Gaming US Edition	SlimStar 310
Ofertant	Ultra PRO Computers	Depozitul de Calc.	PC Coolers	Depozitul de Calc.	Ultra PRO Computers
Telefon	031-4022292	021-3137842	021-3239949	021-3137842	031-4022292
Preț[EUR]	75	17	50	27	14
Număr Taste / Taste Speciale	104 / 33	105 / 38	105 / 15	106 / 17	104 / 14
Taste Sleep / Internet / Multimedia / Office	0/0/6/0	1/12/14/8	0/0/4/0	1/5/8/6	1/4/5/4
Rotița Scroll	NU	DA	NU	NU	NU
Layout Tastatură	Standard	Standard	Standard	Gaming	Standard
Dimensiuni (lungime/lățime/înălțime) (cm)	53x22x2,5	49x25x2,5	50x16x2	47x16x3	45x18x1,5
Conectare (PS2/USB)	USB	PS2/USB	USB	USB	PS2
Picioruşe	DA	DA	DA	DA	DA
Suport Mâini	DA	DA	DA	DA	NU
Numar Led-uri Indicatoare	3	3	3	2	3
Taste "Function"	DA	NU	DA	NU	NU
Lungime Cablu (cm)	~170	~160	~170	~190	~200
Ergonomie (A Shape)	NU	DA	NU	NU	NU
Hub USB	DA	NU	NU	DA	NU
Taste Iluminate	DA	NU	DA	NU	NU
Nota Performanță	10	8.75	8.125	7.5	8.75
Nota Dotare	9.90	9.56	9.93	9.62	9.13
Nota Ergonomie	9	10	6.67	9	2.67
Nota Extra Opțiuni	10	10	10	10	10
Nota LEVEL	**9.81**	**9.28**	**8.63**	**8.59**	**8.03**

#5 Genius **SlimStar 310**



Specificații:
Conectare: PS2
Suport Mâini: NU
Taste Iluminate: NU

Nota LEVEL: 8,03, Ofertant: Ultra PRO Computers, Preț: 14 EURO (fără TVA)

#6 Sweex **Multimedia CMPS-KB006**



Specificații:
Conectare: PS2
Suport Mâini: NU
Taste Iluminate: NU

Nota LEVEL: 8,03, Ofertant: Vitacom Electronics, Preț: 6 EURO (fără TVA)

#7 Chicony **KB-0402**



Specificații:
Conectare: PS2
Suport Mâini: DA
Taste Iluminate: NU

Nota LEVEL: 7,89 , Ofertant: Ultra PRO Computers, Preț: 7 EURO (fără TVA)

#8 Chicony **KB-0420**



Specificații:
Conectare: PS2
Suport Mâini: NU
Taste Iluminate: NU

Nota LEVEL: 7,2, Ofertant: Ultra PRO Computers, Preț: 14 EURO (fără TVA)

#9 Turbo-Matrix **Office Keyboard**



Specificații:
Conectare: PS2
Suport Mâini: NU
Taste Iluminate: NU

Nota LEVEL: 6,65, Quartz Computer, Preț: N/A

#10 Sweex **SlimLine Multimedia**



Specificații:
Conectare: PS2/USB
Suport Mâini: NU
Taste Iluminate: NU

Nota LEVEL: 6,49, Vitacom Electronics, Preț: 15 EURO (fără TVA)

LOC	6	7	8	9	10
Marca	Sweex	Chicony	Chicony	Turbo-Matrix	Sweex
Model	CMPS-KB006	KB-0402	KB-0420	Office Keyboard	SlimLine Multimedia
Ofertant	Vitacom Electronics	Ultra PRO Computers	Ultra PRO Computers	Quartz Computer	Vitacom Electronics
Telefon	0264-438401	031-4022292	031-4022292	021-3169663	0264-438401
Preț[EUR]	6	7	14	N/A	15
Număr Taste / Taste Speciale	105 / 21	104 / 6	104 / 18	103 / 33	104 / 15
Taste Sleep / Internet / Multimedia / Office	3/8/8/2	0/3/3/0	1/7/6/4	1/8/8/13	1/7/8/0
Rotița Scroll	NU	NU	NU	DA	NU
Layout Tastatură	Standard	Standard	Standard	Standard	Standard
Dimensiuni (lungime/lățime/înălțime) (cm)	44,5x15,5x1,6	49 x20x2	46x16x1,5	48x21x3	42,5x18,5x1,5
Conectare (PS2/USB)	PS2	PS2	PS2	PS/2	PS2/USB
Picioruşe	DA	DA	DA	DA	DA
Suport Mâini	NU	DA	NU	NU	NU
Numar Led-uri Indicatoare	3	3	3	4	3
Taste "Function"	DA	NU	NU	DA	DA
Lungime Cablu (cm)	~125	~130	~130	~140	~140
Ergonomie (A Shape)	NU	NU	NU	NU	NU
Hub USB	NU	NU	NU	NU	NU
Taste Iluminate	NU	NU	NU	NU	NU
Nota Performanță	8.125	7.5	7.5	5	5.625
Nota Dotare	9.63	9.32	9.34	10.00	9.60
Nota Ergonomie	3.33	6.67	2	2.67	0.67
Nota Extra Opțiuni	10	5	5	10	10
Nota LEVEL	**8.03**	**7.89**	**7.20**	**6.65**	**6.49**

Sony Ericsson W850







La fel ca în fiecare an, în această perioadă toată lumea vorbeşte despre un singur lucru: vacanţa. Cât, unde şi cum îl priveşte pe fiecare în parte, însă din moment ce în fiecare zi suntem înconjuraţi de tehnologie, chiar şi o simplă zi departe de ea poate să ne afecteze destul de mult. Aşadar, producătorii de device-uri nu au stat prea mult pe gânduri şi au oferit la rândul lor dispozitive foarte sofisticate, în carcase din ce în ce mai mici, special adaptate excursioniştilor. Mai mult ca niciodată, în această vară asistăm la o explozie de telefoane mobile din ce în ce mai sofisticate de la cei mai în vogă producători. Iată de ce şi cei de la Sony Ericsson au reînnoit un model nu foarte vechi, care acum are un design mult mai „slim". Este vorba de noul W850, ce va apărea pe piaţă cât de curând. Acest telefon din clasa „walkman" dispune de o memorie internă de 64 MB, numai buni pentru a fi încărcaţi cu muzică MP3. Ca orice MP3 player ce se respectă, şi acest telefon include o pereche de căşti stereo de foarte bună calitate, o sumedenie de funcţii şi egalizatoare pentru a vă „configura" sunetul după pofta urechilor voastre. Cantitatea de memorie poate fi extinsă cu ajutorul cardurilor de tip Memory Stick Duo Pro. Cum în vacanţă mai mult ca sigur nu ne vom abţine să nu facem câteva poze, cu ajutorul senzorului intern de 2 megapixeli vom avea posibilitatea să realizăm fotografii la o rezoluţie maximă de 1600 cu 1200 de pixeli. Nu e de lepădat nici capacitatea telefonului de a face filmuleţe de scurt metraj. Totul e să fie spaţiu pe card.

Specificaţii Sony Ericsson W850

Reţea:	UMTS / GSM 900 / GSM 1800 / GSM 1900
Transfer date:	GPRS, 3G, Bluetooth, Infraroşu, USB
Dimensiuni:	98 x 47 x 21 mm
Greutate:	116 grame
Ecran:	TFT – 256.000 culori, 240 x 320 pixeli
Cameră foto:	2 MP, 1600 x 1200 pixeli
Sunet:	Polifonic, MP3, AAC
E-mail:	DA
Suport Java:	DA
FM Radio inclus:	DA, cu RDS
Jocuri incluse:	DA
Tip acumulator:	Standard Li-Ion 900 mAh
Stand-by:	până la 350 de ore
Talk time:	maximum 7 ore

LG U400



După modelul „ciocolatiu" lansat în urmă cu foarte puţin timp, cei de la LG se pregătesc să lanseze pe piaţă un alt model de telefon cu un design mult mai hi-tech. Modelul U400 îşi poate ascunde foarte uşor tastatura prin simpla rotire a acesteia exact sub ecran. În acest fel, noul său look pare foarte elegant, designul are o notă mult mai „sofisticată" şi este mult mai uşor de folosit. La o asemenea bijuterie era imposibil să lipsească funcţia 3G şi camera foto de 2 megapixeli. Nici modelul LG U400 nu a renunţat la playerul MP3, aşa că tot ce aveţi de făcut este să aveţi la îndemână o pereche de căşti.

Dimensiuni: 100 x 48 x 20 mm
Greutate: 114 g
Display: TFT – 256.000 culori, 240 x 320 pixeli
Tip acumulator: Standard Li-Ion
Stand-by: N/A
Talk time: N/A

Philips 680



E cât se poate de proaspăt. Noul membru al familiei de telefoane mobile marca Philips vrea şi el să ofere petrecăreţilor momente deosebite în compania melodiilor preferate. E drept, spre deosebire de alţi concurenţi ce au cantităţi de stocare mult mai mari, Philips 680 nu dispune decât de 32 de megabiţi memorie internă. Mare noroc cu cardurile miniSD care mai pot înveseli fericitul posesor! Designul este unul practic, foarte comod şi îi conferă o notă aparte. Camera foto inclusă are doar 1,3 megapixeli, însă noutatea vine tot din partea audio. Telefonul include două mini difuzoare pentru a oferi un efect de sunet 3D. Exceptând mini conectorul USB, Philips 680 nu prea poate fi conectat cu alte dispozitive. Aşadar, preţul va avea şi el ceva de spus în privinţa aceasta.

Dimensiuni: 86 x 46 x 22 mm
Greutate: 94 g
Display1: CSTN – 65.000 culori, 128 x 160 pixeli
Display2: CSTN – 65.000 culori, 96 x 64 pixeli
Tip acumulator: Standard Li-Ion 720 mAh
Stand-by: până la 340 de ore
Talk time: maximum 5 ore

BogdanS

Păcală se întoarce

Un site dedicat unui film pur românesc, ce se află deja pe ecrane și ar trebui să înveselească sufletele în tranziție ale datornicului român de pretutindeni. Păcală se întoarce este un film realizat de Geo Saizescu, cu o distribuție care-l include în rolul principal pe Sebastian Papaiani.

www.pacalaseintoarce.ro



Peep and The Big Wide World

Plictiseala unor locuri de muncă justifică pe oricine cu un calculator în față să caute modalități de relaxare și pierdere plătită a timpului. Un site care oferă posibilitatea aceasta este și cel de mai jos și sunt sigur că simplitatea jocurilor în flash nu va deranja pe nimeni. Între două cafele, o vorbă cu colega, mai ne uităm și sub o frunză.

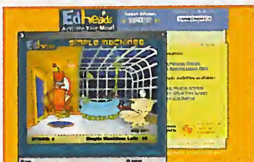
www.peepandthebigwideworld.com



Simple Machines

Pentru că a trăi în ignoranță face rău la cap, dar bine la trup, e timpul să schimbăm asta. Simple Machines o să vă încarce cu tot felul de probleme, de exemplu a boldului și a foarfecii. Veți afla că de fapt foarfeca este o pârghie care lucrează cu forțe necunoscute pentru a separa diabolic substanțe de același tip și origine. Criminalilor!!!

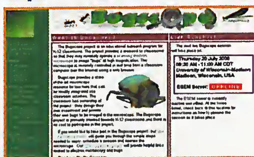
www.edheads.org/activities/simple-machines/



Bugscope

Dacă atunci când erați mici bunica v-a cumpărat un microscop electronic, cu siguranță că sunteți rudă cu Marie Curie sau, dacă nu, veți deveni. Ei bine, alții sunt rude cu alții, ca de exemplu gândacii. Dacă Universul e prea mare pentru voi, atunci e timpul să vă aruncați ochii în Microunivers. Numa' să nu vă plângeți că e prea mic.

bugscope.beckman.uiuc.edu



Cars



Pixar s-a întors! După un Incredibles fantastic și amuzant până în măduva peliculei, celebrul studio de animație revine cu un film inedit, amuzant și plăcut ochiului, dar sufocat de clișee. Cinefilii de grădiniță îl vor îndrăgi, iar vlăjganii vor strâmba din nări.

Tehnic vorbind, Cars este una dintre cele mai arătoase realizări ale isteților de la Pixar, animațiile fiind de-a dreptul superbe, însă pe cât de impresionant poate fi începutul filmului, cu un stadion în delir și prim-planuri aruncate la spectacol, Cars refuză să uimească. Ah, povestea... Atât de plastică și directă, încât stai și te întrebi la ce-a fost bună toată armata de scenariști care a „mâzgălit" scenariul. Șase oameni și toți șase au făcut-o de oaie.

În Cars totul se rezumă la mașini. Mașinile vorbesc, merg la cumpărături, se uită la televizor, joacă fotbal și, bineînțeles, concurează între ele într-o lume ce refuză să însuflețească povestea. Owen Wilson se descurcă bine în pielea înfumuratului șofer de curse Lightning McQueen, eroul cu nasul pe sus care crede că le poate face singur pe toate, dar care află pe propria piele că are, la urma urmei, nevoie de sprijin și de prieteni. Dar cum spuneam mai devreme, scenariul lipsit de originalitate nu-l ajută cu nimic pe actorul nostru, lucru valabil și pentru restul distribuției, din care mai fac parte nume precum Pawl Newman sau Bonnie Hunt. Pentru copiii care rezistă vizionării fără să adoarmă în scaune însă, este un film plăcut, foarte colorat și amuzant. Două ore înseamnă, totuși, ceva, iar dacă Pixar ar fi acordat la fel de multă atenție scenariului pe cât de multă i-a oferit părții vizuale, Cars ar fi fost un hit. A ridicat, însă, un mare semn de întrebare: oare mașinile fac sex? Cum oare?



■ **KIMO**





Valiant

În timpul celui de-al Doilea Război Mondial, porumbeii voiajori au jucat un rol extrem de important în transmiterea mesajelor secrete. De aceea, un regizor pe nume Gary Chapman, care nu este foarte cunoscut în industrie, s-a gândit să ne aducă pe ecrane o alegorie animată cu porumbei voiajori, un tribut adus eroismului acestor animale. Fiind o producție Walt Disney, ar trebui să ne așteptăm la un umor tipic, sec și plin de înțelepciune celtică. Așadar, Valiant este un porumbel care, din motive necunoscute, nu s-a născut voiajor, ci face parte dintr-o specie pitică. În satul de pe marginea lacului, el trăiește tragedia geniului de la țară. Nebăgat în seamă de nimeni, el se documentează intens din toate sursele posibile în legătură cu viața aventuroasă și zbuciumată a eroilor înaripați ce trăiesc și zboară după instinct prin ceața Londrei. Într-o zi însă, pe când stătea la barul satului cu o oală de mei în față, din senin, se aude un fâlfâit puternic și mândru de aripi. Escadrila de onoare a Great Britain's Royal Air Force Homing Pigeon Service aterizează la o bere. O senzație aviară începe să-i urce prin tălpi spre cloacă, mai departe spre ficățeii de pasăre și mai, mai să leșine de gripă, nu alta. Gutsy, liderul de frunte al escadrilei, se scapă și îi spune mărunțelului porumbel că are șanse să devină membru activ în aviația aviară engleză. Luând-uși pipota în dinți, el se aruncă în zbor spre Londra pentru a-și căuta ceea ce alții au pierdut acolo – norocul. Mai departe, veți face cunoștință cu cei mai cretini porumbei britanici, a căror prostie revărsată ar putea ridica nivelul oceanului. Însă sunt indivizi de caracter, buni la suflet și cu inimă mare. Ceea ce nu știe acest mic și patetic zburător este că dincolo de Canalul Mânecii, The German Falcon Division este la pândă, inteligentă și puternică, ambițioasă și violentă, ordonată și atentă etc. etc. Mesajul de maximă importanță va ajunge în cele din urmă în stomacul lui Valiant, care va decide, probabil, sfârșitul războiului. Filmul este oarecum realizat în stilul lui Chicken Run și nu are o distribuție ieșită din comun. Însă până la urmă își face treaba. Ne amuzăm, ne distrăm, iar la sfârșit depunem o coroană de flori și o lacrimă. Se putea și mai rău.



■ **Locke**



Totul pentru bani



An: 2005
Regia: Curtis „50 Cent" Jackson
Gen: Dramă
Cu: 50 Cent, Terrence Howard
Suport: DVD
Un produs: Paramount Pictures

Cu degetu-n gură



An: 2005
Regia: Mike Millis
Gen: Comedie/Dramă
Cu: Keanu Reeves, Benjamin Bratt
Suport: DVD
Un produs: New Films International

Omul din interior



An: 2006
Regia: Spike Lee
Gen: Crimă/Dramă
Cu: Denzel Washington, Jodie Foster, Clive Owen
Suport: DVD
Un produs: Universal Pictures

Virgin la 40 de ani

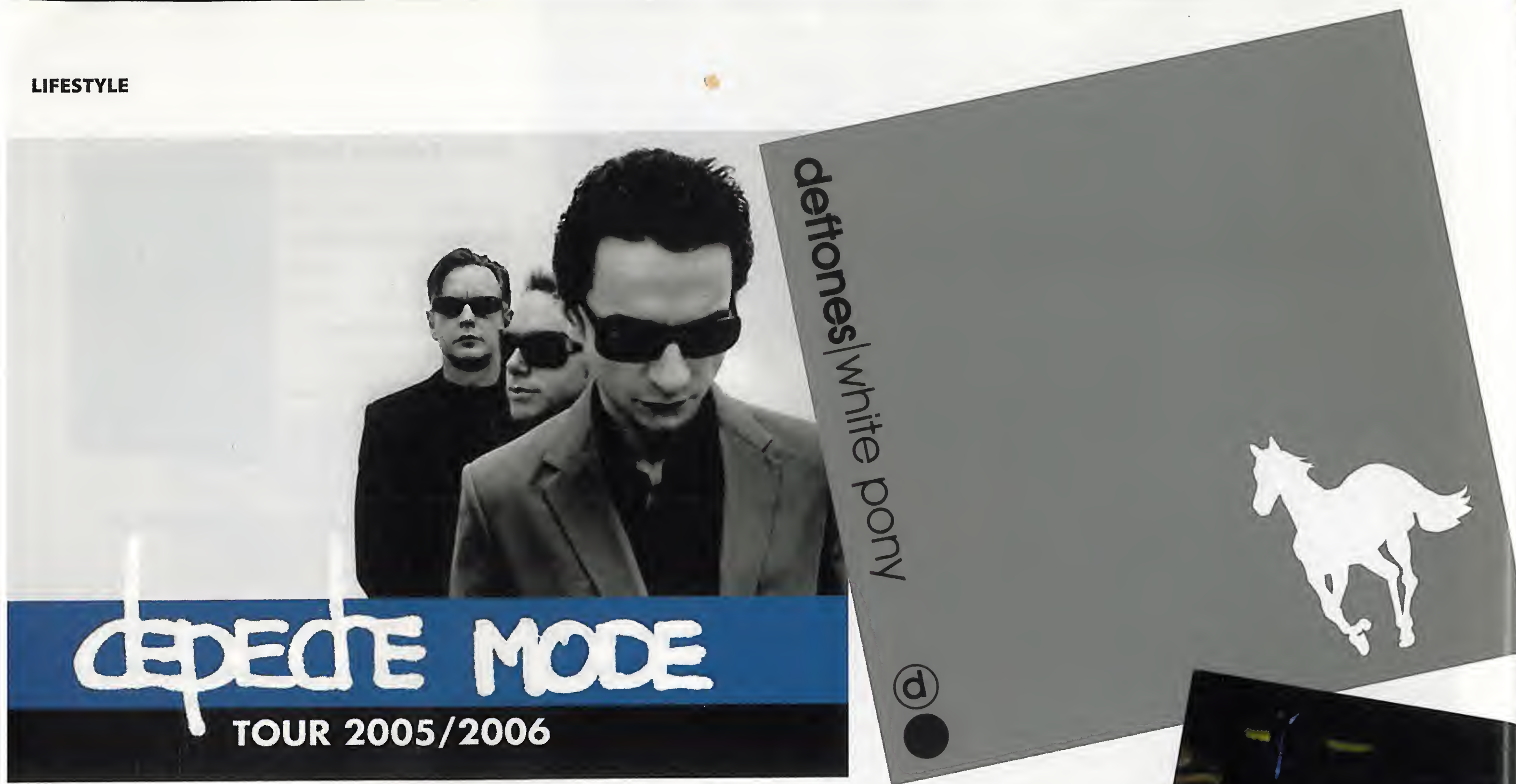


An: 2005
Regia: Judd Apatow
Cu: Steve Carell, Catherine Keener, Paul Rudd
Suport: DVD
Un produs: Universal Pictures

Mândrie și prejudecată



An: 2005
Regia: Joe Wright
Cu: Keira Knightley, Matthew MacFadyen, Brenda Blethyn, Donald Sutherland
Suport: DVD
Un produs: Universal Pictures



Depeche Mode şi Deftones în România

Sincer, nu credeam că voi folosi un astfel de titlu prea curând. Pot să spun că sunt undeva între un ascultător de ocazie şi un fan pasiv când vine vorba de Depeche Mode, poziţie din care nu puteam să ratez un concert care urma să aibă loc chiar sub nasul meu. Mai exact la 160 km, distanţă mai mult decât rezonabilă pentru cei care erau obişnuiţi să consulte an de an plini de speranţă site-ul festivalului de la Sziget. Despre faptul că lucrurile au început să se mişte şi la noi am mai vorbit şi prezenţa trupei Depeche Mode reprezintă încă o dovadă în acest sens. Despre concert, numai de bine. Chiar dacă s-ar putea să-mi aud câteva înjurături, puţine, sunt sigur, nervii cauzaţi de traficul spre stadion s-au transformat în beatitudine când, odată ajuns, am constatat că i-am ratat şi pe Sistem şi pe Suie Paparude. Despre prestaţia celor de la Depeche Mode, numai de bine. Mi-au plăcut calitatea pieselor în varianta live şi atmosfera din tribunele arhipline, prima având-o consecinţă pe a doua, normal. Au cântat aproape tot ce aş fi vrut să ascult live, mai puţin It's No Good şi Condemnation. Bineînţeles, piesa de rezistenţă în concertele Depeche Mode a fost şi va rămâne Never let me down again, cu al ei text plin de subînţelesuri. E o senzaţie deosebită să vezi un stadion întreg pierdut într-o melodie care ar trebui să nu se termine şi vreo 80.000 de mâini care se mişcă în acelaşi ritm. Bineînţeles că omul din spatele succeselor Depeche Mode, Martin Gore, a avut solo-urile sale răsplătite de public mai mult pentru om decât pentru melodiile în sine. În concluzie, un concert din categoria „must see" şi o reuşită din toate punctele de vedere, care începe să schiţeze România pe harta locaţiilor tentante şi pentru alte trupe. Dacă am încadrat concertul Depeche la „must see", când vine vorba de Deftones, deşi vorbim de o trupă de nişă, prezenţa este pur şi simplu obligatorie. Şi pentru că mai am sechele de la dispariţia unor trupe ca Rage Against The Machine, The Smashing Pumpkins (aici mai sunt speranţe) sau O-Zone (iar aici glumesc), nu mi-aş fi asumat un risc cu Deftones pentru nimic în lume. În cazul de faţă, trupele din deschidere au fost metoda perfectă de a intra în formă pentru capul de afiş, cu menţiunea că am sperat la mai multe piese măcar de la Coma. A fost scurt şi de calitate, bine şi aşa. După o pauză folosită pentru a „întărâta" publicul cu şlagăre gen Lambada, Hips Don't Lie and so on, a venit şi momentul aşteptat de toată suflarea de la Arenele Romane. Deftones şi-au început concertul. Intens şi imersiv sunt cele mai bune cuvinte pentru a descrie ce s-a întâmplat. Fanii lui Chino Moreno erau cu siguranţă obişnuiţi cu felul în care acesta îşi interpretează piesele şi, probabil, cu modul unic în care creează legătura cu publicul. Normal că am fi vrut să ascultăm cât mai multe piese, dacă se poate toate, dacă se poate şi de la/pe Team Sleep sau proiectele solo ale lui Stephen Carpenter, chitară, sau Frank Delgado. Totuşi, la Arene s-au putut asculta My Own Summer (Shove It), Hexagram, Minerva, 7 Words, Around the Fur, Passenger sau Change (In the House of Flies). Sfârşitul concertului m-a pus pentru prima oară în situaţia să nu pot aproxima durata şi doar o trecere prin memorie a pieselor ascultate a reuşit să-mi dea un răspuns. Dacă la început mă minunam că am ajuns să dau acest titlu unui articol, acum am speranţa că voi mai avea asemenea ocazii… poate Muse şi Rammstein, poate Pearl Jam şi System of a Down, poate un festival, că încă un Deftones nu ar fi prea frumos să mai cer… momentan.

■ **Rzarectha**





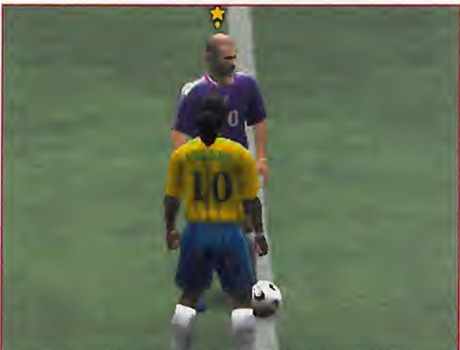
Poate, dacă era struţ, îl lăsam în pace. **Imagine primită de la Dan Petrescu.**



You are on… bubbles now! **Imagine trimisă de Andrei Popescu.**



Cineva s-a uitat la prea multe filme cu super eroi. **Imagine trimisă de VLad.**



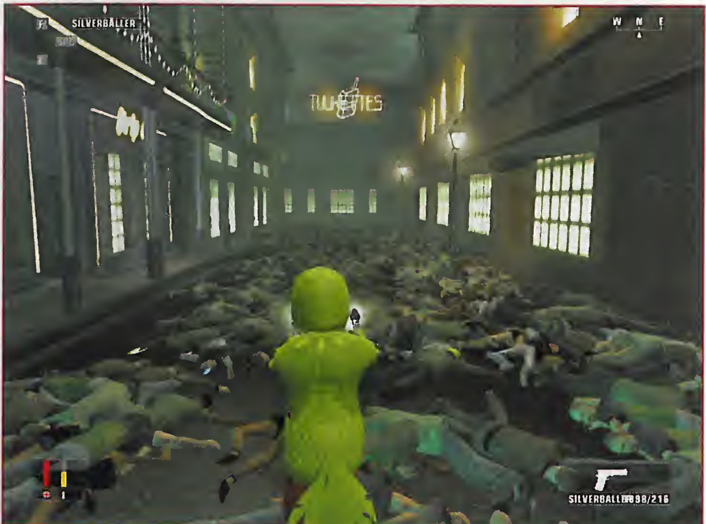
Săturat să piardă, Ronaldinho s-a transferat în curtea duşmanului. **Imagine primită de la Cristy X.**



Mai ai răbdare acum să văd şi sportul. **Imagine primită de la Răzvan Ilasi.**



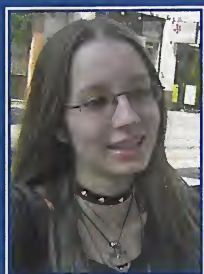
leftin, sănătos şi ecologic. **Imagine trimisă de Vlad Romila.**



Gripa aviară loveşte din nou. **Imagine trimisă de daFlea.**

Câştigătorul din acest număr este Andrei Popescu.

Trimiteţi imagini pentru patch la adresa rzarectha@level.ro.



Azi mă simt neapreciată. Din această cauză o să fac o introducere foarte scurtă şi plictisitoare. Aceasta a fost introducerea. Iar aceasta este partea proastă când se colaborează cu o fată.
chatroom@level.ro

■ Akasha

The million dolar question:

Ieri au fost 21 de grade la Sulina. Ce părere aveţi despre asta? Cum vă afectează?

■ AngryGuy

Rzarectha: Potrivit teoriei „butterfly effect", destul de mult.
CioLAN: Pe căldura asta mă apuc de piraterie la Polul Nord.
Locke: Pe noi ne afectează reciproc.
KiMO: Mi-a ieşit un coş.

Chatroom

Mugetarea (mama lor... a mugetărilor)

Dear LEVEL,

Nu am nimic de publicat prin calculator. Dar fac acum. Multe idei râncezit-au în cotloanele insalubre (nu-mi duc creierul la spălătorie), dar până la urmă cred că acest fapt reprezintă diferenţa dintre o mugetare şi o cugetare.

Care este menirea mugetării? Este ştiut faptul că toţi avem o componentă bovină, care se manifestă în funcţie de cireadă, vreme şi calitatea păşunii. Dar exersarea capacităţii gastrice a acestei componente mi se pare deplasată. Este mult mai uşor să fii deştept decât prost. Serios. Să fie mugetarea, în buna tradiţie iudeo-creştină, alternativa firească a cugetului, să fie esenţa primală, instinctul fundamental (bă, fereşte-te bă că mori!!!) sau o anexă a acestuia? O îmbunătăţire adusă unui sistem imperfect, căci până la urmă, oricât ai cugeta, tot te fură în piaţă la cântar. Zău. Măcar de m-ar fura când cumpăr aur, dar mă fură la caise. Care oricum vin de la turci.

Mugetarea constă într-o critică. Nimeni nu laudă. Această nemulţumire generală faţă de popor, sistem, sine, viaţă, eu, din nou sistem, viaţă, moarte, între, cu/mugetările altora, melci, faptul că Metallica sunt gay şi că acum tună afară şi e întuneric şi mamă ce m-aş plimba, dar nu am cu cine şi oricum, tocmai pe MINE mă ia garda la întrebări că de ce sunt pe drumuri la ora asta, nu pe vecinul cu certificat de nebun care mi-a ciordit roata de rezervă şi partea nedetaşabilă a casetofonului maşinii acum şapte ani, e, această constatare deschide uşa posibilităţii că mugetarea e un fenomen distructiv ce nu dă bine pentru că nu e constructiv şi în concluzie trebuie eliminat. Societatea oricum aspiră la rangul de porcărie. Dacă mugetarea e un fenomen antisocial... cultivată fie.

De la o vreme mi s-a făcut lehamite să citesc. Nu că peste tot tâmpenii ar scrie, dar cred că sunt un deschizător de drumuri. Să nu citeşti nu pentru că ai avea scoarţa cerebrală dată cu Dove şi pe cât de repede capeţi circumvoluţiuni, pe atât de repede le pierzi, ci pentru că sunt absolut sigur că sunt primul muritor care asociază acestei atitudini neonihiliste substantivul „lehamite". Precizarea de mai sus are scopul de a vă face cunoscut faptul că mi-a fost lehamite să citesc mugetările. Vorbesc în necunoştinţă de cauză.

Asemeni mustului ce se pârguieşte în vin şi vinului ce o dă în alte cele şi ajunge oţet, poate mugetarea fi un fenomen multifaţetat? Să recapitulăm. O manifestare a instinctului prepaleolitic. O conspiraţie a ălora fără cruci la vizuini care vor să submineze autoritatea cugetului, bunul simţ şi care insistă asupra faptului că rockerii sunt nespălaţi. O unealtă utilă la casa omului, căci fiecărui mişunător pe limba lui trebuie să îi vorbeşti. O refulare ce salvează atleţii cugetului de la schizofrenie (sadly, prea târziu pentru unii dintre noi :(). Dacă este asemenea ălora cu cromozomul bulit şi are de toate? Poate că mugetarea este totuşi chintesenţă, mostră de fluid divin, piatră de temelie, ce mai, poate că mugetarea este cea care face diferenţa dintre omul din sicriu şi ăla care tunde iarba deasupra. Mugetarea îi viaţă. De la înfiinţarea lui LEVEL încoace.

Eu unul măcar recunosc... sunt afon. Pentru mine toate vacile behăie la fel, aşa că ultima ipoteză rămâne o ipoteză.

■ DoomHammer

Părerea mea! (adică a cititorului)

Era un moment de repaus. Tocmai împuşcasem câţiva zombie şi acum stăteam în întunericul din subsol aşteptând să mi se încarce flashlightu'. Nu ştiam exact unde era ea, în spate cred, mi-aş fi dorit ca designerii sa îi fi atribuit un sunet uşor de respiraţie, ar fi făcut atmosfera mai intimă.

Tick. Lumina împroaşcă bezna şi îmi dezvăluie textura atent îmbogăţită cu shadere şi bump mapping. Întorc capul, dezvăluind-o încet, stând puţin încordată, cu pistolul coborât spre podea, cu blugii vechi strânşi, vesta care îi dă un aer retro şi mănuşile fără degete.

Modestă, dar în acelaşi timp având un je ne sais quoi sălbatic dovedit, de altfel, în lupte. Mă apropii uşor, iar ea, zâmbind, se îndepărtează spre un perete, ecoul paşilor ei stârnind imaginaţia gurmandă a unui headcrab plasat strategic undeva în beznă. Faţa îi redevine serioasă, dar se uită în continuare la mine - acelaşi necomunicativ în



costum portocaliu. Tick. Iar s-a stins. „Lambda girl, lambda girl, where are you". Probabil începutul beletristic al acestei dizertaţii vă va duce cu gândul că e încă o povestioară despre călătoriile unui nebun într-un joc. Dar nu e, de fapt are doar rolul de a exprima un sentiment, care exprimare la rândul ei are rolul de a demonstra ceva, şi anume că Half Life 2 Episode One a reuşit aproape să ne ofere un personaj 3d pe care să-l privim de aproape şi care să fie capabil să exprime emoţii, nu numai prin vorbe, ci şi prin expresii faciale. Nu mă aşteptam ca acest lucru să se întâmple într-un FPS, ci într-un adventure. Deoarece acestea sunt concentrate pe exprimarea paşnică a sentimentelor şi a ideilor. În adventure-uri, ai mereu un voice acting cel puţin acceptabil şi o poveste sau/şi un mod de a o spune cel puţin bun pentru că altfel nu îşi are rostul. Mi se părea deci normal ca revoluţia expresiilor faciale să apară aici. Această revoluţie ar fi adus în sfârşit un personaj viu prezentat în toata splendoarea lui tridimensională în faţa ochilor noştri. Să nu mă înţelegeţi greşit, personaje vii sunt destule în multe adventure-uri, dar de obicei doar în cele mai vechi. Sună ciudat, dar e cât se poate de adevărat. April Ryan din TLJ e mai vie decât Zoe din Dreamfall, deşi aceasta din urmă beneficiază de o grafică superioară, dar nu şi de o tehnologie ca aceea din Half Life care să îi permită o exprimare facială a sentimentelor. Da, e adevărat, are lip-sync şi ceva urme arhaice de expresii, dar nu e suficient pentru a îndepărta sentimentul de artificialitate când te uiţi în ochii ei mari. În TLJ nu vedeai de aproape personajul decât în filmuleţele prerenderizate de studiouri specializate (unde îi erau modelate expresiile) şi, din acest motiv, atunci când ea purta o conversaţie, tu, jucătorul, îţi imaginai expresiile în subconştient şi, ajutat de voice acting-ul excelent, simţeai personajul şi trăirile acesteia. Acest lucru nu se întâmplă şi în Dreamfall, unde, deşi voice acting-ul rămâne foarte bun, faţa aproape imobilă a domnişoarei Castillo sau a celorlalte personaje nu îţi inspiră naturaleţe. Din acest motiv mi se pare eşuat sărutul cu „irlandezul", asemănător, mai degrabă, cu un sărut de marionete din plastic împinse aproape una de cealaltă, care însă reuşesc să te emoţioneze puţin întrucât ţin locul unor personaje dintr-o poveste.

Ceea ce se întâmplă în Half Life 2 şi în trailer-ul de la Heavy Rain este ceea ce îmi doream eu de mult, de când mă uitam cu disperare la poligoanele imobile de pe faţa lui Tommy din Mafia şi eram rupt parţial din atmosfera cut-scene-urilor excelent realizate din acel joc. Şi acum mă bântuie tremurul de autist al acestuia ce mima plânsul în scena în care îi moare soţia.

Revenind la Heavy Rain, nu pot decât să mă bucur că în sfârşit a pătruns acolo unde era cea mai mare nevoie această tehnologie a expresiilor faciale. Cu ajutorul unei poveşti pe măsură, creatorii lui Fahrenheit ar putea produce ceva cu adevărat extraordinar. Până atunci, let's wait and pray.

■ WiNK

Bistro de l'arte

MARCICA (sau reţeta pentru supa de găină) - *continuare* -

-Salut, zic eu.

-Salut, răspunde el, zi repede că sunt cu o femeie.

-Ce femeie? întreb eu prosteşte.

-O pacientă. Care-i treaba?

-Bă, am luat o găină, am opărit-o, dar nu ştiu cum să-i smulg penele.

-Unde-i găina? întreabă el.

-Este sub braţul meu.

-Aha! eşti braţ la braţ cu o găină! se miră el.

-Bă, nu fi tâmpit, spune-mi cum să-i scot eu ăsteia penele.

-Adică eşti cu o lesbiană şi vrei să o dezbraci? Păi ce, nu vrea să stea?

-Nu fi idiot! Maniacule! Este o găină-găină, înţelegi? Nu-i femeie. Altfel cum aş fi putut să o opăresc?

-Ete! Parcă ştiu eu cât eşti tu de perversă!

-Spune-mi, bă, cum să-i scot penele şi termină cu prostiile.

-Pe bune? întreabă el nevenindu-i să creadă, că una ca mine mai poate şi găti, din când în când.

-Da.

-Stai aşa să-mi amintesc. L-am văzut pe tata cum făcea. Aha. O prindea de picioare şi i le fixa cu piciorul lui.

-Cum adică?

-Uite aşa, o ţintuia la pământ de nu mai putea să mişte deloc.

-Adică să ies cu ea în grădină?

-De ce să ieşi cu ea în grădină?

-Pentru că nu am pământ în casă.

-Cred că merge şi pe beton, zice el.

-Auzi, dar găina este legată? îl întreb eu.

-Nu, sadico, cum s-o legi? Dă-i drumul, dezleag-o. Stai un pic, zice el. Îl aud vorbind cu pacienta lui. Parcă încerca să o liniştească.

Între timp, dezleg găina. Dacă aşa este procedura, ce să fac, deşi mărturisesc că mă simţeam mai bine cu ea legată.

-Zi, mă.

-Bă! tata făcea aşa. O lua în braţe şi întâi o căuta de ouă. Apoi...

-Stai aşa. Să le luăm pe rând. Bun, sunt cu găina în braţe. Cum o caut de ouă?

-Mă, nu ştiu exact. Mama îmi punea de fiecare dată mâna la ochi.

-Bă şi maică-ta asta... D-aia eşti handicapat din punct de vedere sentimental.

-Eu? Ce vorbeşti? Când...

-Lasă, zi de ouă.

-Era aşa... un fel de manevră... cu mâna...

-Cu mâna!? Să o mângâi? Pe creştet!?

-Eu ştiu!? Ia încearcă.



O mângâi cu greu pe cap. Este clar că nu-i place. O privesc în ochi cu insistenţă. Marcica mă priveşte şi ea cu reproş. Adică: nu-i faci aşa ceva unei găini respectabile. Pur şi simplu nu se face.

-Mă, nu merge. Nu merge, nu ştiu dacă are ouă sau nu. Eu cred că e cam tânără pentru aşa ceva. M-am uitat în ochii ei. Are o privire nevinovată. Dacă am considera că nu are ouă. Să zicem că nu are. E?

-Da, merge şi aşa.

-Dar dacă are? Care era diferenţa dintre a avea şi a nu avea?

-Ei bravo! Bine că nu mă întrebi care este diferenţa dintre a fi şi a nu fi. Ai cumva impresia că sunt Hamlet?

-Bine, mă, dacă nu contează, de ce o mai cauţi de ouă?

-Fă, nici asta nu ştiu. Nu ştiu exact. O fi ca un fel de incantaţie, ca un descântec. Aşa ca să îndepărtezi spiritele rele.

-Aha! Să îmbunezi zeul găinilor!? Bine, zi

mai departe. Ce fac mai departe?

–Păi... Asta-i tot. Asta făcea tata cu găina.

–Bravo deșteptule, de asta te-am sunat ca să-mi spui cum făcea taica-tu cu găina și să nu aflu nimic! Spune-mi mă, cum smulg eu ăsteia penele?

–Fă, nu știu, pur și simplu nu știu. la și tu un patent, dar vezi să nu o stresezi că nu-și mai revine. Dacă ai o atitudine agresivă, poți să-i induci un blocaj psihic.

Prind găina de picioare, dar nefericita se zbate și cotcodăcește de mă omoară.

–Auzi, îi spun eu lui Corneliu, mă omoară, nu vrea să stea. Ce naiba fac eu acum? Mi-ar trebui vreo patru mâini.

–Ajută-te de picioare, zice el, nu știu de ce, mânios. Fixeaz-o între picioare.

–Stai așa, zic eu. Pun telefonul la ureche sprijinindu-l cu umărul. Prind găina și o pun între picioare. A naibii găină, mă ciupește. Auzi bă, mă ciupește, zic eu.

–Las' că nu te omoară, te ciupește și ea acolo puțin.

–Bă, mi-e frică. Dacă mă ciupește rău?

–Întoarce-o și tu cu ciocul în partea cealaltă.

Încerc să o întorc, dar a naibii găină îmi scapă din mâini.

–Mi-a scăpat, urlu eu în telefon.

–Ți-a scăpat? urlă și Corneliu la mine. Prinde-o, strigă el. Nu o lăsa să-ți scape.

Aud în telefon urlete disperate. O femeie, probabil pacienta, striga: „sunteți nebuni! sunteți nebuni!".

–Mi-a fugit pacienta, s-a speriat și a fugit, zice Corneliu.

E rândul meu să urlu la el:

–N-o lăsa să-ți scape. Prinde-o.

–Ce lume domne, ce lume!? oftează Corneliu.



Închid telefonul. Ce fac eu mai departe? Iau foarfeca. Mă duc cu Marcica în bucătărie și încep să-i tai penele. Merge destul de greu, dar merge. După ce am terminat, iau găina și o pun pe masă. Arată ca naiba. Găina desigur. Între timp, apare Dan. Își agață hainele-n cuier și zice:

–Auzi fată, vecinii sunt în fața blocului. Cică este una pe scara noastră care nu știu ce naiba face cu o găină sau mă rog ceva în genul asta.

–...

Când termină, intră în bucătărie.

–Drace! zice el.

–Nu drace, pun eu lucrurile la punct. Ea e Marcica.

Dan mă privește ciudat.

–I-ai dat și un nume de alint? Aoleu, tu ești aia cu găina?

Dau tristă din cap.

–Dacă vrei supă! îi reproșez eu.

–Ascunde-o naibii, zice el speriat, până nu vin ăștia într-o percheziție. Ne facem de râs.

–Fac în casa mea ce vreau, mă revolt eu. Dacă vreau să fac supă, supă fac! Să fie clar, urlu eu la el.

Cineva suna în disperare la ușă. Și eu și Dan suntem albi la față de parcă am fi teroriști. Teroriști în acțiune. Mă duc la ușă și deschid. Este fratele lui Corneliu, care stă la etajul 3.

–Ce faci, fă, ai înnebunit? Mi-ai inundat bucătăria.

Dă să intre în casă, dar mă așez strategic în fața lui.

–Ce bucătărie? Ha? Ce bucătărie?

–Nu ești singură? trage el ocheade în hol.

–Ei nu! zic eu.

În acest moment nepotrivit o pune dracul pe Marcica să dea glas nefericirii ei.

–Fă, tu ești aia cu găina, zice Adi uitându-se uimit la mine.

–Da, recunosc eu spășită. Intră.

Când dă cu ochii de găină, face disperat un pas înapoi și se prinde cu mâna de inimă.

–Mă omori, zice el. Își revine cu greu. Ce faci, fă, cu vulturul ăsta pleșuv?

–Vreau să fac o supă.

Apare și Dan.

–Să fie clar, mie nu-mi pui în supă cioara asta.

–Fă, da' ești complet nepricepută, zice Adi. Hai să te ajut. Pune apă în oală.

Iau furtunul și umplu oala cu apă.

–Nu așa multă, urlă Adi. Găina unde o mai pui? Cap-sec ce ești. Dă-te la o parte.

la oala cu eforturi deosebite și încearcă să verse din ea la chiuvetă. Din nefericire, oala este foarte grea și apa curge mai mult pe jos decât la chiuvetă.

–Să nu zici că eu te-am inundat.

–Sigur că da, mormăie el.

Pune oala pe jumătate plină pe aragaz. A naibii oală, e mai mare ca aragazul.

–Pune o lingură de sare, zice Adi.

Pun.

–Pune morcovii și albitura.

Pun.

–Un pic de orez.

–Bă bucătarule, ce e aia un pic de orez? Cât vrei, mă, să pun? Punga asta de orez e suficientă?

–E cam mult, zice el. Pune doar jumătate.

Pun.

–la un ou și unge găina cu el.

Așa fac.

–Nu fi idioată. Sparge oul.

Sparg oul într-un pahar, bag mâna în el și cu lichidul ăla gelatinos ung găina.

Marcica mă privește uimită. Ridic din umeri a nepăsare. Părerea mea este că nu mai contează ce se întâmplă de aici încolo.

–Dă drumul la aragaz, zice Adi.

Dau.

–Bagă găina în oală și pune-i capacul. Și cu asta basta! Vezi ce simplu e!

–Băi dementule, îi zic eu. Dacă pun capacul, pe unde mai respiră, mă, Marcica? A! Spune! Ce-ar fi să te bag pe tine în oală și să pun capacul, mă enervez eu.

–Bă, eu ți-am spus cum se face. Dacă nu vrei să mă asculți, treaba ta, spune el. Și să știi că trebuie să-mi zugrăvești bucătăria, îmi aruncă el cuvintele supărat.

–Ieși că-ți dau cu Marcica în cap, îl ameninț eu.

Adi nu și nu că să-i zugrăvesc bucătăria. Nu am încotro și scot sticla de whisky pe care o păstram pentru evenimente mai acătării decât Marcica. Îl împac. Îi dau și Marcicăi un păhărel. Îi place. Pe Dan îl cumpăr cu o cafea și câteva ore de CS la calculatorul meu. Mai greu o să fie cu mama. Cu ea o să fie tare greu. O haină de blană? O brățară? Îmi este tare frică. S-ar putea ca de acum încolo să spăl vase toată viața. E, vom vedea. Bine că Marcica este sănătoasă. Într-un an, doi o să-i crească și penele. „Ce faci, fă, Marcico", o întreb eu țărănește. Așa, ca să priceapă și ea.

■ **Nan Florian**

CONCURS LEVEL ȘI





Câștigă jocul The Settlers: Heritage of Kings

Ce licență a cumpărat Ubisoft de la ATARI?

a. Roader ■
b. Driver ■
c. Mechanic ■

Nume, prenume
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Județ
Telefon e-mail

Răspunsul îl găsești în rubrica de Știri din acest număr al revistei.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 septembrie 2006.

CONCURS LEVEL ȘI

THRUSTMASTER®



Câștigă un Nomads Keypad Calculator

Care sunt dimensiunile genții pentru laptop din kit-ul Thrustmaster Nomads' Pack Deluxe 2?

a. 41 x 28 x 6 cm ■
b. 28 x 41 x 6 cm ■
c. 41 x 19 x 6 cm ■

Nume, prenume
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Județ
Telefon e-mail

Răspunsul îl găsești în rubrica Hardware din acest număr al revistei.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 septembrie 2006.

CONCURS LEVEL ȘI





Câștigă un DVD cu filmul Omul din Interior (Inside Man)

Cine este regizorul filmului Mîndrie și Prejudecată?

a. Steven Spielberg ■
b. Joe Wright ■
c. Margaret Theatcher ■

Nume, prenume
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Județ
Telefon e-mail

Răspunsul îl găsești în rubrica de Lifestyle a revistei Level.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 septembrie 2006.

A Tortured Galaxy ... A Murdered Soul ...
A Dynamic Hero and a Killer Ship Bring Hope for Humanity

DARK STAR ONE

"Should definitely be on the radar for fans of space games everywhere" - GameSpot

Darkstar One
Undeva între Freelancer și X3: Reunion

PC DVD
CIVCITY ROME

CivCity Rome
Un city-builder care se anunță a fi pe gustul nostru

Sid Meier's CIVILIZATION IV WARLORDS
GAME of the YEAR

Sid Meier's Civilization IV: Warlords
Un expansion pentru seria care a tulburat generații

Prostroke Golf: World Tour 2007
Sportul înaltei societăți revine pe PC

PROSTROKE GOLF
WORLD TOUR 2007